



LE LOGICIEL DU MOIS :
HMS COBRA

DOSSIER DU MOIS :
LES SPORTS

LISTING :
CARTOMANIE

PLAN D'AVENTURE :
ORPHEE

MEURTRES EN SERIE

la nouvelle superproduction de
COBRA SOFT

N° 4
10 F

M 2817 - 4 - 10 FF

Mensuel - N° 4 - Décembre 1986

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



AMSTRAD

LE PACTE

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

Dément... Nouvelle génération de graphismes !

revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!



MGT : le mégasoft à avoir absolument !

AMSTRAD

TOP SECRET
Un coup d'état dans ton pays !!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.



loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

1er SOFT ANTIBIOTIQUE

BACTRON
Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.

AMSTRAD et THOMSON



AMSTRAD et THOMSON

MGT
Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....
Prénom .... Age ....
Adresse ....
Ville .... C.P. ....
Votre matériel .... AMST
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition
Avez-vous un Minitel ? * OUI NON
* Cochez la case correspondante.

12.86

SOMMAIRE

Décembre 86 n° 4



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO
Bancs d'essai
Yanick BOURREE
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Photocomposition - Dessins
FIDELTEX
Impression
LA HAYE MUREAUX
Photogravure Couleur
BRETAGNE PHOTOGRAVURE
Maquette
Patricia MANGIN
Jean-Luc AULNETTE
Service Rassort
Vente au numéro
Gérard PELLAN
Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Télécopieur : 99.57.90.37
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal à parution
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION
15, rue St. Melaine
35000 RENNES
Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD



Actualités **8**
Le logiciel du mois **12**
Banc d'essai des logiciels **14**
Chiche, on programme **20**
Plan d'aventure : Orphée **34**
Interview d'un auteur **40**
Listing : Cartomanie **50**
La chasse aux bugs **60**
Hit des lecteurs et conseils d'achat **62**

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
COBRA SOFT, 71104 CHALON SUR SAONE, tél. 85.41.63.00
LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. 47.52.18.18
MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. 48.91.00.44
U.S. GOLD, IMAGINE, MICROMANIA, MICROPROSE, OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, tél. 93.42.57.12.
GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
D3M, 92200 NEUILLY/SEINE, tél. 47.47.16.00
ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél. (1) 43.28.22.06
COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. (1) 43.39.23.21.
FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES.
ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY/SEINE, tél. (1) 45.21.01.49.
COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85.

EDITORIAL

Que de nouveautés, à l'approche de cette fin d'année 1986 ! Les éditeurs de logiciels ont travaillé d'arrache-pied. Résultat, il y en a pour tous les goûts.
Souhaitons que le Père-Noël soit généreux...
Joyeux noël à tous.

La Rédaction



S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



PCW 8256

-5%

PCW 8256	
10 DISC 3"	350F
3D CLOCK CHESS	169F
COMPTA ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	599F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATIONSTOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIEGLE	178F
LIGHT PEN	420F



NOUVEAUTÉS

NOUVEAUTÉS		
1942	91F	141F
ANTIRIAD	94F	142F
ASPHALT		176F
BACTRON	125F	172F
BILLY LA BANLIEU	125F	172F
BOMB JACK	293F	141F
BOBBY BEARING	NC	NC
BLUE WAR		128F
BOB WINNER		144F
CYBERRUN	96F	
COMMANDO 86	91F	140F
DEEP STRIKE	93F	141F
DEACTIVATOR	93F	149F
DIVISION BLINDÉE	114F	163F
DRAGON'S LAIR	91F	143F
FER ET FLAMME		278F
FIST 2	102F	142F
FIRE LORD	93F	146F
GALVAN	96F	148F
GASTON, M'ENFIN !	95F	143F
GRAND PRIX 500	124F	199F
GREAT ESCAPE	91F	146F
HMS COBRA	NC	NC
HIGLANDER	95F	146F
HIT PACK	95F	143F
IKARI WARRIOR	91F	141F
INFIL TRATOR	96F	141F
JEUX SANS FRONTIERES	90F	141F
LES PASSAGERS DU VENT	NC	NC
LIGHT FORCE	98F	162F
JACK BURTON	NC	NC
MAG MAX	91F	142F
MANHATTAN		175F
MASQUE		199F
MERMAID HADNESS	90F	123F
MATHS 4e 5e	99F	
OLYMPIADE 86	86F	116F
LE PACTE		173F
MYSTERE DE L'ILE PERDUE	NC	NC
MONOPOLY	132F	149F
NUCLEAR DEFENSE	90F	
PRODIGY	98F	133F
POPEYE	88F	
PACK FIL	134F	
REVOLUTION	91F	141F
SAPIENS	125F	169F
SCOUBIDOU	91F	139F
SORTILEGE	94F	146F
SILENT SERVICE	91F	148F
SIGMA 7	91F	142F
SOLD AMILLION 3	110F	143F
SHOCKWAY RIDER	91F	142F
SPACE MARRIER	91F	140F
SPACE SHUTTLE	104F	148F
STARTRIKE 2	104F	
STREET MAWK	90F	139F
TONATOS		
TEMPLE OF TERROR	NC	NC
TOBRUCK	102F	147F
TUJAD		108F
TRIVIAL POURSUITE (Fr)	199F	261F
TENSION	118F	151F
TIME TRAX	88F	151F

SELECTION

SELECTION		
3D GRAND PRIX	89F	163F
3D TENNIS	148F	169F
AMSTRAD GOLDHITS	105F	135F
AIGLE D'OR	169F	189F
BIGGLES	95F	141F
BOMBJACK	92F	139F
CAULDRON 2	81F	126F
CLAP CINE		166F
COMMANDO	88F	141F
CONTAMINATION	113F	191F
DESERT FOX	93F	143F
CRAFTON ET ZUNK	111F	191F
ELITE	141F	189F
GESTE D'ARTILLAC	201F	256F
GHOST'N GOBLINS	89F	141F
GREEN BERET	93F	144F
HERMITAGE	146F	173F
INTERNAT KARATE	91F	
KUNG FU MASTER	93F	141F
MACADAM BUMPER	123F	173F
MANDRAGORE	200F	216F
MOVIE	92F	142F
NEXUS	106F	150F
PING PONG	83F	136F
SAI COMBAT	89F	141F
SHOGUN	106F	136F
SXY FOX	96F	144F
SORCERY +	92F	135F
SPITFIRE 40	94F	131F
BRAM		141F
STRIKE FORCE HARRIER	99F	132F
TAUCETI	96F	146F
THEATRE EUROPE	113F	187F
TOMAHAWKS	98F	141F
VAMPIRE	93F	145F
WINTER GAMES	94F	143F
YIE AR KUNG FU	93F	125F
ZOMBI		170F

UTILITAIRES

UTILITAIRES		
AUTOFORM A L'ASSEMB.	191	395F
CALCUMAT		448F
DATAMAT		399F
TEXTOMAT		399F
DAMS	291F	391F
SUPER PAINT		391F
WORLD STARPOCKET		886F
POCKET BASE 6128		796F
POCKET CALC 6128		496F
TURBO PASCAL 6128		600F
TURBO TUTOR 6128		390F
TURBO TOOLBOX 6128		600F
LA SOLUTION	900F	
ANALYSE FINANCIERE	NC	
DB COMPILER	760F	
PASCAL MT +	640F	

PÉRIPHÉRIQUES

PÉRIPHÉRIQUES	
JOYSTICK AMSTRAD	150F
QUICKSHOT2	80F
QUICKSHOT2 +	
QUICKSHOT7	128F
QUICKSHOT9	160F
COMPETITION PRO 5000	215F
SPEEDKING	NC
THE STICK	142F
HOUSSE 464	115F
HOUSSE 6128	115F
INTERFACE RS 232 C	550F
SYNTHETISEUR VOCAL	350F
SYNTHET. VOCAL D	385F
CRAYON OPTIQUE	247F
CRAYON OPTIQUE D	
ANDRUM	350F
MERCITEL PCW1	1270F
MERCITEL PCW2	2830F
MODEM UNIVERSEL	1792F

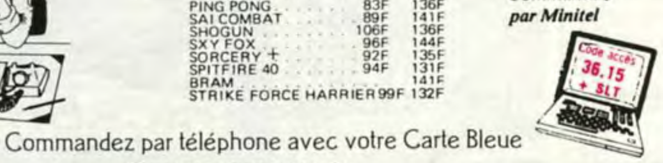
Pack spécial Noël AMSTRAD







4
DAN DARE
PACIFIC
SRAM (Disque)
ou
BOULDERDASN 3 (K7)
K7 268
D 380



** Commandez par Minitel*

36.15 + SLT

résumé des logiciels
petites annonces *hit*
nouveautés *info prix*

** MESSAGERIE*
dialogue en direct
** Code Accès : 3615 + SLT*

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à :

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
		TOTAL			
		FRAIS			+ 20 F
		TOTAL			

carte bleue CB

PAYEZ PAR CARTE BLEUE

□□□□.□□□□.□□□□.□□□□

Date d'expiration — / — *Signature :*

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

NOM : ______

Adresse : ______

______ *Tél. :* ______

Mode de règlement : ______

Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

STAR 12 86

+ DE 75000 JEUX EN STOCK

AMSTRAD DISQUETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

INCROYABLE!

DERNIERE MINUTE
ENCORE PLUS
INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ STATION
145 F

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
145 F

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
145 F

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8
145 F

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER
+ MONTY ON THE RUN
145 F

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS
+ GUNFRIGHT
195 F

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)
140 F

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
145 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES JEUX
AMSTRAD

NOUVEAUTES !

Titre	Prix
ACROJET NF	139 F
ALIENS NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
AVENGER NF	145 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
CITY SLIKER NF	139 F
COBRA NF	139 F
COMMANDO 86 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEEP STRIKE NF	139 F
DESERT FOX	139 F
1942 NF	139 F
ELECTRAGLIDE NF	129 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FIST 2 NF	145 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX NF	169 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HIGHLANDER NF	139 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEADER BOARD NF	139 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MARACAIBO NF	169 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MGT NF	169 F
PAPER BOY NF	135 F
REBEL PLANET NF	135 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SAPIENS NF	169 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SPACE HARRIER NF	139 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TARZAN NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TEMPLIERS NF	199 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
TOBROUCK NF	169 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F

HIT PARADE

Titre	Prix
AMERICA'S CUP NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
3D GRAND PRIX	140 F
BAT MAN NF	130 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BIGGLES NF	139 F
BOMB JACK NF	139 F
BOUNDER NF	125 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON NF	125 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COMMANDO NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
EDEN BLUES NF	190 F
GALVAN NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
GREEN BERET NF	135 F
HUMAN TORCH NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
MIAMI VICE NF	139 F
MONOPOLY FR NF	245 F
MOVIE NF	139 F
NEXUS NF	145 F
PACIFIC NF	139 F
PING PONG NF	129 F
REVOLUTION NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SORCERY NF	129 F
STREET HAWK NF	135 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TENSION NF	169 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZOMBI NF	165 F

Titre	Prix
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
AIRWOLF NF	125 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
COLOSSUS CHESS 4 NF	169 F
CONTAMINATION NF	190 F
FIGHTER PILOT NF	129 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
HYPERSPORT NF	125 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
MAC GUIGUAN BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MINDSHADOW NF	125 F
MISSION DELTA NF	175 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
RED ARROWS NF	135 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
SPINDIZZY NF	145 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TAU CETI	145 F
TOMAHAWK NF	145 F
V!!! NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 Foot NF	145 F
ZORRO NF	145 F

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

HACHETTE ST MICHEL
24, bd St Michel
75006 PARIS
Métro St Michel

NOUVEAU A NICE :
HOLLYWOOD STARS
8, bd. Joseph Garnier
06000 NICE - Tél. 93.51.61.30

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM

STAR 12-86

AMSTRAD EXPO NOVEMBRE 86

C'est fini ! La grande fête est terminée. Beaucoup de visiteurs ont défilé durant le stand AMSTAR/CPC et certains ne connaissaient pas encore AMSTAR ! Il y avait beaucoup de choses à voir, à cette expo : une nouvelle version de la table à dessiner "Graphiscop II", des joysticks aux formes les plus diverses, des digitaliseurs d'images (pour faire, à partir d'une image prélevée sur un téléviseur, une caméra, ou un magnétoscope, de jolies pages-titre pour les programmes). On a vu aussi un "scanner", se montant sur DMP 2000, capable de reproduire et mémoriser, en l'analysant, une photo ou un dessin.

Bien sûr, il y avait tout plein de nouveaux jeux en démonstration, des superbes réalisations dont la présentation paraîtra prochainement dans AMSTAR. Allez, on vous en cite quelques uns en vrac ! "Les Passagers du vent" adapté de la célèbre Bande Dessinée, chez Infogrames, "Meurtres en série" une enquête policière chez Cobra Soft, "Gaston Lagaffe" lui aussi adapté de la BD, chez UBI Soft, "Bob Winner" aventure-arcade chez LORICIELS... On ne peut pas tous les citer !

Quatre jours pendant lesquels on s'en est mis plein les yeux !

UBI SOFT SIGNE AVEC BRITISH TELECOM

L'éditeur français vient de sceller une nouvelle alliance. Son partenaire, British Telecom, va nous permettre de découvrir tous les mois 4 nouveaux logiciels, à des prix très compétitifs... Si vous connaissez déjà les productions de Firebird, Odin, Beyond, Rainbird... vous imaginez facilement ce qui vous attend !

ACTIFS... ACTIVISION !

Plus que jamais, le marché du logiciel est en effervescence. Aujourd'hui, c'est au tour d'ACTIVISION de rentrer dans la mêlée de ce début d'année scolaire. Après XARQ et PRODIGY, présentés dans notre précédent numéro, sont annoncés, pour ce mois d'octobre : R.M.S. Titanic, Hijack, Koronis Rift, Back to the Future, Ballblazer, The Explorer et Dandy, rien que cela ! Viendront ensuite Big Trouble in Little China, Aliens, Howard the Duck, Star Raiders et enfin Hacker II. Bref, tous les hits de la société devraient arriver prochainement en France, leur adaptation ou francisation étant en cours. Vivement bientôt !

Toujours chez ACTIVISION (qui regroupe les marques Electric Dreams, Gamestar, System 3 et Lucas Film), on a décidé de se rapprocher du marché français par l'intermédiaire du département des ventes de la société française LORICIELS, LORIDIF. Pourtant, dans un même temps, ACTIVISION continue à entretenir des relations avec les sociétés INNELEC et LORICIELS DISTRIBUTION en tant que distributeur non-exclusif.

Puisque tout le monde en parle, nous n'allons pas faillir aux coutumes : nous allons parler du PC 1512. Un bon avenir semble réservé aux joueurs qui, jusque là, étaient plus ou moins boudés par les éditeurs de IBM. Pourtant, si les jeux sont rares sur cette machine, il n'en reste pas moins qu'ils servent généralement de références (ex. Flight Simulator II ou Gato). La bagarre s'annonce féroce, et, un par un, les hits existant sur AMSTRAD CPC sont adaptés, ainsi Epyx annonce Winter Games (AMSTAR n° 1). Comme la machine est à un bas prix, ils ont dû également réviser leurs prix, car on ne peut, bien sûr, proposer des logiciels presque aussi chers que l'ordinateur. ACTIVISION (encore eux !) fait donc baisser ses prix afin de mieux répondre aux besoins des utilisateurs. Affaire à suivre !

DES JOURNALISTES EN HERBE

Une expérience indentique existe dans votre entourage ? Ecrivez-nous et, pour vous faire connaître, joignez à votre envoi un exemplaire de ce petit journal de club que vous préparez avec passion. En voici 2 exemples :

MICRO 5 fait par Huw LARSONNEUR à NANTES. 10 pages et une maquette irréprochable pour un amateur. Çà parle d'Amstrad, bien sûr, mais aussi de Minitel, d'ORIC ou de C64 !

AMSCLUB plus modeste est rédigé par des écoliers et lycéens de 10/12 ans. C'est fait avec passion et les copains le lisent avec intérêt. Et vous ?

C'EST QUOI, CE JEU ?

Avant d'acheter un programme, lisez AMSTAR ! Vous saurez ainsi à quoi il ressemble... Nous avons testé, dans nos précédents numéros, les titres suivants :

AMSTAR N° 1

Saboteur / Spindizzy / SRAM / Grand Prix 500 / Attentat / Shogun / Movie / Zombi / One / Cauldron II / Robbot / Sapiens / Winter Games.

Dossier du mois : Spécial combats avec : The way of the tiger / The Way of Exploding Fist / Rock'n wrestle / Sai Combat / Boxing 3D.

AMSTAR N°2

Bactron / Maracaïbo / Prodigy / Rebel Planet / Nexus / Redhawk / MLM 3D / Mission elevator / Biggles / Strangeloop + / Hacker / Clap ciné / Xarq / International karaté / Kung-fu master / Rescue on Fractalus / Knight games / Nick Faldo plays the Open / Ghosts'n Goblins.

Dossier du mois : Les jeux de réflexion avec : Colossus Chess IV / 3D Voice Chess / Reversi Champion / Jeu de dames et Challenger.

AMSTAR N° 3

Blue war / Impossible Mission / Street Hawk / Super Géodyssée / Elite (version Gold) / Starstrike II / Carson City / Les 4 saisons / Knight Rider / Tensions / Sweevo's world / Virgin Atlantic Challenge Game / Top Secret / The Eidolon / L'affaire Sydney / Le Pacte / Graphic City / Mermaid madness / James Debug : Le mystère de l'île perdue / MGT / Tempest / Tobrouk 1942 / Nexor / Activator.

Dossier du mois : Les simulateurs de vol avec : Spitfire 40 / Tomahawk / Jumpjet / Myrddin Flight / Mission Delta / Red Arrows / Strike Force Harrier / Fighter Pilot.

Chaque numéro de la revue peut être obtenu en envoyant 12 F (timbres ou chèques) à l'adresse suivante :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.


GASO
LINE
RHO
LE LOGICIEL
QUI CARBURE
CPC464 664 6128
STARBOY
GASOLINE SOFTWARE
CPC 464. 664. 6128
ELECTRIC
WONDERLAND
GASOLINE SOFTWARE
SAI COMBAT
GASOLINE SOFTWARE
MIRRORSOFT
SAI COMBAT
Un art martial prodigieux, de tradition millénaire, où vous aurez à vaincre 48 adversaires successifs avant d'accéder au grade envié de 8• Dan et d'obtenir le rang de maître SAI. L'animation et la sonorisation, hyperréalistes, la souplesse et la véritable interactivité des commandes restituent à la perfection la complexité, la rapidité et la violence des combats © MIRRORSOFT & GASOLINE SOFTWARE
ELECTRIC WONDERLAND
Au cours de ce superbe jeu d'arcade multitableaux, vous coifferez un casque à hélices électro-propulseur pour vous lancer à la recherche de champignons miraculeux. Vos ennemis ? Innombrables. Votre but ? Libérer des sources souterraines sans vous noyer. Action et réflexion.
STARBOY
Ce jeu d'arcade mettra vos réflexes à rude épreuve ! Fraîchement débarqué au pied d'un univers inconnu, vous devez monter de tableau en tableau tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.
GASOLINE SOFTWARE

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

CHEZ ERE INFORMATIQUE

— *SRAM II,* la suite du célèbre SRAM, avec des graphismes toujours aussi beaux et une aventure palpitante.



— *1001 BC,* Ulysse tente une fois de plus de retourner à Ithaque... Revivez l'Odyssée au cœur d'un jeu réaliste, se déroulant en temps réel, bénéficiant d'illustrations à la fois soignées et animées.



— *Scott Winder Reporter,* chargé pour la Une du journal "Impact" de réaliser 3 articles dont vous connaissez le thème, à vous de trouver la ville exacte où se dérouleront les événements sur des continents différents. Un jeu situé à la frontière de l'aventure et de la simulation.



CHEZ INFOGRAMES

— *Les Passagers du vent,* d'après la BD de Bourgeon. Une splendide aventure, au cœur du XVIII[e] siècle. Les graphismes ressemblent réellement aux dessins de la BD !

— *La Formule,* jeu d'arcade aventure où il faudra aider le professeur Nitro à retrouver la formule, déchirée malencontreusement, qui permet de devenir minuscule... Distrait Nitro a bu de son produit et en subi les effets.

— *1789,* la révolution dans votre ordinateur. A la fois héros et victime des événements, un jour d'avril 1789, saurez-vous sauver votre peau ? Une aventure révolutionnaire !

— *Héritage 2,* la suite du périple qui vous avait mené jusqu'à Las Végas. Toujours mis en demeure de prouver votre parenté, vous voilà parti pour la vieille Angleterre. Il vous faudra à la fois du sang-froid, des réflexes et de la ruse pour mener à bien cette aventure !

CHEZ LOISITECH

— *Super Pac,* un Pac Man bien sympa et en 3D... Un jeu à la fois rapide et distrayant.

— *Killer Star,* pour les besoins d'aventures graves... Un remède déjà original par son emballage : une boîte de médicaments. Déconseillé aux porteurs de prothèses cervicales ! 300 K d'aventures... Remboursé par la Sécu ? Faudrait voir !

— *Le Laveur Millionnaire,* apprentissage de la vie professionnelle : faites prospérer votre entreprise. Les laveurs de carreaux sont très demandés ce qui devrait vous permettre de devenir, rapidement, millionnaire.

CHEZ COBRA SOFT

— *Histoire d'or,* revivez la ruée vers l'or avec ce jeu d'aventure en cinémascope ! Des dessins superbes pour ce grand western produit par le sympathique serpent.

— *Meurtres en série,* une enquête où les cadavres pleuvent. Connaissez-vous l'Ile de Sark ? Ce sera le moment ou jamais de vous offrir un voyage au milieu des îles anglo-normandes. Ambiance et tension nerveuse garanties !

CHEZ CHIP

— *Demain Holocauste,* accrochez-vous à votre joystick pour vivre cette aventure inter galactique où vous serez, à la fois, marchand stratège militaire et pilote.

CHEZ LORICIELS

— *Bob Winner,* une aventure arcade tenant plus du dessin animé que du jeu sur ordinateur. Des décors bien dessinés et un personnage merveilleusement animé... et boxeur émérite, roi de la Savate lorsqu'il est en France et de la boxe anglaise ailleurs !

— *TERA,* un grand jeu de rôle et d'aventure se déroulant sur un monde parallèle. L'ordinateur tient lieu de maître de jeu. Plus de 2000 images dans la version PC... Souhaitons que les possesseurs de CPC ne soient pas laissés pour comptes !



CHEZ COKTEL VISION

— *Opération Némo,* un war game graphique où votre mission sera de libérer la base XX0 récemment tombée aux mains de l'ennemi. Pour les stratèges en tous genres.



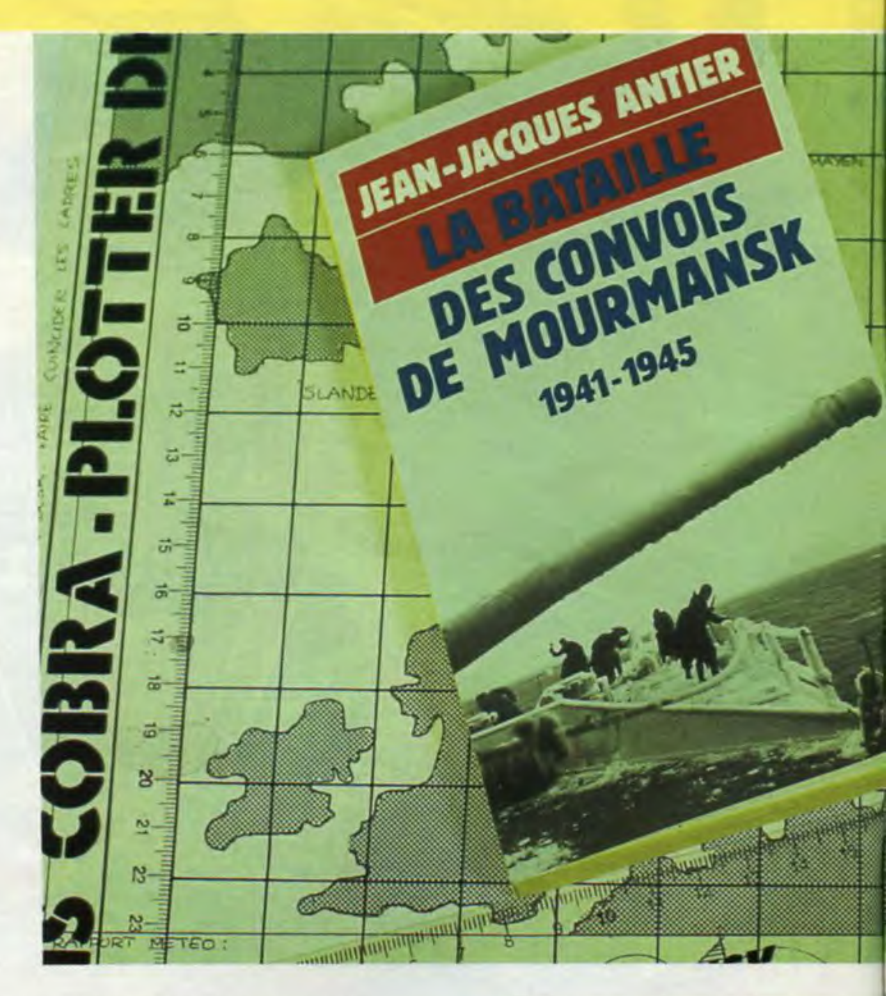
ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
GHOSTBUSTERS
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
The Hit SQUAD
ACTIVISION
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS
The Hit SQUAD



LE LOGICIE

HMS COBRA

COBRA SOFT
Réflexion



Nous sommes le 18 février 1943. Il est 10 heures du soir et une brume épaisse recouvre les docks de Reykjavik. Tout en me hâtant pour rejoindre la vedette qui me transportera vers le convoi qui m'attend à cinq nautiques du port, je ne peux m'empêcher de repenser aux missions précédentes et à mes amis qui ne sont pas revenus. En juin de l'année dernière par exemple, le convoi PQ17 pour Mourmansk avait été très éprouvé et seulement 11 cargos sur 35 au départ étaient arrivés à bon port.
La mission qui m'incombe aujourd'hui consiste à acheminer un convoi de 20 navires marchands jusqu'à Mourmansk. Je repense aux éléments du dossier que j'ai fini d'étudier très tard dans la nuit. La vitesse imposée au convoi sera de 8 nœuds. L'évaluation de la menace ennemie établie par les services de renseignement de l'Amirauté fait état de deux sous-marins servis par des équipages très bien entraînés et au moral de fer. Mais l'expérience m'ayant appris, souvent à mes dépends, que les rapports des SR affichaient souvent un optimisme démesuré, je décide donc d'être extrèmement prudent tout au long du voyage.
Me voilà à bord du HMS Cobra. Conformément à mes ordres, mon second a déjà placé tous les navires d'escorte, les destroyers Seagul, Penjab, Forester et Shefield, ainsi que les corvettes ASM Malouin et Tonkin. A minuit, je donne l'ordre du départ. Je suis bien content de m'être vu attribué cette mission en plein hiver, car les mauvaises conditions de navigation dues à la météo et aux journées courtes sont souvent compensées par une plus faible activité des forces allemandes qui souffrent elles aussi des mêmes difficultés. J'espère de plus, que l'aviation ennemie qui hante les côtes de Norvège sera clouée au sol. La météo n'annonce rien de bon pour les heures à venir, et je me dis que c'est tant mieux, mais déjà on m'apporte un message m'informant que les cargos El Capitan et Tronclad se sont heurtés et sont fortement endommagés. A 19 h 18, l'Amirauté signale un sous-marin allemand qui devrait croiser notre route à l'est, mais il est hors de portée de tir pour l'instant. La tempête qui fait rage, crée de sérieuses avaries dans le convoi et nous oblige à ralentir l'allure, nous rendant du même coup plus vulnérable aux torpilles. Les dépêches ne cessent de tomber sur le téléscripteur de la cabine chiffre. La situation est tendue. Je trace l'itinéraire de la journée sur le



L DU MOIS



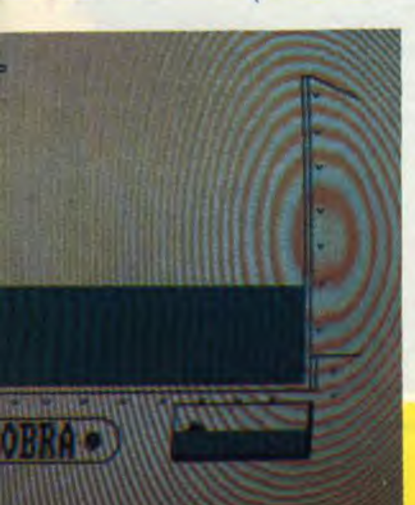
HMS COBRA
PASSERELLE
A sortir
B cap
C vitesse
D alerte
E carte générale
F carte détaillée
G radar
H status

Jour 1 21H34
L'Amiraute signale un sous-marin allemand en 25336, 6006

Jour 2 1H28
Collision entre le FREE OCEAN et le ALCOA

Jour 2 4H48
Avarie due a la tempete sur le HMS Forester

Jour 2 4H56
Avarie due a la tempete sur le Tonkin



plotter desk et juste au moment où j'allais donner l'ordre au convoi de prendre une route plus au nord,... ma femme est arrivée pour me dire que le repas allait refroidir. Dur retour à la réalité que je vais mettre à profit pour vous présenter en détail ce nouveau logiciel de Cobra Soft. Conçu par Bertrand Brocard, à qui l'on doit déjà les célèbres Meurtres à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique et bientôt Meurtres en série, HMS Cobra a été réalisé par Hitech Productions sous la houlette de l'amiral Roland Morla. L'ensemble est livré dans un coffret de dimensions inhabituelles pour un programme. On dirait une boîte de jeu de société. Fidèle a son habitude, Cobra a inclu dans le coffret des accessoires rendant la simulation encore plus réaliste et convaincante. On y trouve un plotter desk, feuille en plastique transparent quadrillé que l'on place sur la carte et sur laquelle on trace jour après jour l'itinéraire du convoi, une règle, un rapporteur d'angle qui peut également être appliqué sur le scope du radar, un manuel de jeu très complet, et surtout, le livre "La bataille des convois de Mourmansk" de Jean-Jacques Antier, dans lequel vous trouverez une mine de renseignements. A mon avis, il faut impérativement commencer par la lecture de ce livre pour se faire une idée exacte de la situation politique de l'époque, et surtout des missions et des moyens mis en œuvres par les Britanniques et les Allemands. Le programme, que l'on peut se procurer sur cassette ou sur disquette comporte des scénarios pré-établis qui conviendront aux débutants, mais aussi un jeu d'arcade ressemblant un peu à Beach Head, où placé aux commandes d'un canon anti aérien de 40 mm Bofors, vous devrez affronter les vagues d'assaut d'avions torpilleurs Junker 88. Dommage que cette phase de jeu n'ait pas été incluse dans le programme principal.

Le plus étonnant dans HMS Cobra, c'est le réalisme de la simulation. Après avoir lu de nombreux ouvrages consacrés à cette période, Bertrand Brocard est même allé visiter le HMS Belfort, sister-ship du Cobra, qui est ancré sur la Tamise. Il en résulte un jeu où le souci du détail est omniprésent. Ainsi par exemple, le programme calcule pour chaque jour l'heure du lever et du coucher du soleil et la désignation des objectifs sur l'écran radar se fait au moyen d'un marqueur surbrillant comme dans la réalité.

Mais il faudrait plus de dix pages de cette revue pour vous décrire toutes les subtilités de ce jeu, c'est pourquoi je préfère vous recommander de vous précipiter chez votre marchand de programmes habituel pour vous procurer le coffret HMS Cobra... s'il en reste. Bon c'est pas tout, mais maintenant je remonte à la passerelle car le devoir m'appelle.

GLIDER RIDER

QUICKSILVA
Arcade/Aventure



Nous sommes en août 2015 et l'armée ressemble toujours comme deux gouttes d'eau à celle que nos ancêtres ont connue le siècle dernier. Souvenez-vous : "Engagez-vous, rengagez-vous... qu'ils disaient !..". Vous rêviez de grandes "aventures" ; c'est pourquoi vous vous êtes engagé comme volontaire en pensant que vous auriez le choix de vos missions, mais ce n'était qu'une douce illusion. Pour eux, volontaire = disposition immédiate et sans condition.

De toute manière, cette mission sera la dernière pour vous et vous n'avez pas d'autre alternative que : "Vaincre ou mourir". L'action impossible qui est la vôtre a le profil suivant : réussir à débarquer sur l'île Eoos qui est le QG d'une organisation distribuant armes à quiconque a le porte-monnaie gonflé.

Cette première opération s'étant déroulée sans problème, vous vous retrouvez seul contre dix réacteurs nucléaires qui alimentent l'île toute entière. Vous êtes équipé d'une moto pour vous déplacer sur l'île sans vous faire repérer par les radars. Lorsque vous faites le tour de Eoos, vous vous rendez compte qu'il y a une enceinte quasiment imprenable où se trouvent deux réacteurs supplémentaires.

Votre seul atout contre cette base forteresse : arrivez à détruire les différents réacteurs, grâce à des grenades à main, en arrivant "par derrière" avec votre aile delta (silence et discrétion absolus). Mais attention au tir aérien des lasers car, s'il vous atteint, vous perdez votre énergie à vitesse grand V sans compter que vous pouvez dévier vers la mer et y plonger pour le plus grand plaisir des requins... (Le malheur des uns fait le bonheur des autres !).



Si, par hasard, vous menez votre mission à terme, vous ne songerez plus qu'à la retraite (entendons-nous la fuite avant les pantoufles...) ; dans ce cas, un sous-marin rôde dans les abords de l'île mais seulement pendant les trente premières minutes ! Au cas où vous mettez plus de temps, c'est que vous n'êtes encore qu'aspirant dans l'escadron "silencieux mais mortel" ; vous êtes alors prié de ne manquer aucune séance d'entraînement !

Pendant toute votre expédition, vous serez "accompagné" par une musique contemporaine très agréable qui, de surcroit, s'envole dans les airs lorsque vous êtes avec votre aile delta. Il reste un dernier point à déterminer : les vents vous seront-ils favorables ?..

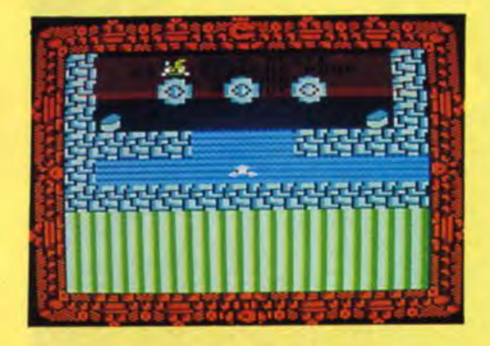



ÉCHANGEZ VOS JEUX !!
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.
BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42
Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre BOOMERANG (Joindre un timbre).
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Sidra

LE SECRET DU TOMBEAU

LORICIELS
Arcade/Aventure

Depuis huit jours que vous êtes dans cette jungle de malheur où vous n'avancez que de lianes en lianes ou en jouant du "coupe-coupe", votre âme d'explorateur commence sérieusement à s'émousser !.. Et, en plus, vous n'avez toujours pas découvert ce maudit temple dans lequel il y a, soit-disant, un tombeau qui n'a encore jamais été visité.





Sans compter toutes ces charmantes petites bestioles qui croient, sans doute, que vous serez triste si elles ne s'occupent pas de vous !.. Mais soudain, vous tombez en arrêt... la forêt vient littéralement de se déchirer et il est là, juste devant vous ; vous n'hésitez pas un seul instant et en avant pour la grande aventure !
Vous entrez dans un véritable trou noir, ce qui a pour effet immédiat de vous refroidir. Mais votre curiosité est plus forte que tout et vous vous engagez dans un véritable labyrinthe où se succèdent toutes les embûches possibles, que ce soit sur la terre ferme ou dans l'élément liquide. Vous êtes assuré de rencontrer des monstres, mais aussi différents phénomènes qu'il vous faudra détourner avec dextérité. Comme dans tout tombeau digne de ce nom, vous trouverez des trésors et des pièges mais si vous êtes persévérant et habile, vous parviendrez à percer "le secret"...
Pour apprécier pleinement ce jeu, il vous faudra être très habile et très vif aussi bien dans le maniement du joystick que dans votre exercice de la lecture (en effet, certains messages passent vraiment très rapidement...).
Par contre, vous aimerez sûrement son graphisme et les couleurs utilisées.



GLOBE TROTTER

EXCALIBUR
Aventure

Si jamais on vous propose un jour de faire le tour du monde, je suppose que vous êtes tout de suite partant. Quel bonheur de pouvoir traverser les mers pour aller d'un continent à l'autre et connaître les nombreuses civilisations qui peuplent notre globe.
Seulement, ce que vous ne savez pas, c'est que vous allez commencer votre "magnifique voyage" dans un bateau ; splendide, pensez-vous !.. Rester de longues journées à contempler la mer... aux golfes pas très clairs. Vous avez tout faux ; vous vous retrouvez au fond de la salle des machines à surveiller la pression, et à alimenter la chaudière.





A vous de vous sortir de cette terrible situation. Si vous y parvenez, vous retrouverez la terre ferme en commençant par visiter, par exemple, l'Afrique. Que faire lorsque tout vous est inconnu et vous semble hostile ! Vous pouvez toujours faire confiance à un chauffeur de taxi, qui vous conduira à bonne destination à moins que ce ne soit un traquenard... Méfiez-vous, il est toujours possible de terminer précocement votre périple, au fond d'une marmite accompagné de petits oignons et de piments rouges !..
Et, qui sait ? Peut-être découvrirez-vous une sombre intrigue tout au long de vos déplacements ?
Les images et les couleurs de ce jeu sont magnifiques et occupent tout l'écran. De plus, vous êtes assuré de passer de longs moments devant votre Amstrad, car il n'y a pas moins de deux disquettes pour réaliser ce tour du monde (En combien de jours le ferez-vous ?). Une dernière précision qui n'est pas des moindres : il n'y a aucune indication sur le vocabulaire utilisé (A vous d'être perspicace !) mais, rassurez-vous, les quelque 600 messages qui sont dans le jeu sont sensés être là pour vous guider.



SKYFOX

ARIOLASOFT
Arcade/Simulation





Les ennemis attaquent sans qu'il y ait eu alerte. La seule solution pour les contrer est d'intervenir avec le Skyfox. Malheureusement, l'avion n'est encore qu'un superbe prototype. Cependant, il est prévu pour les plus durs combats. C'est une machine exceptionnelle, équipée du nec-plus-ultra des équipements : canon laser, missiles guidés par radar, contre-mesures et bouclier de déflection. Après une sélection du type de cible (avions ou chars), le décollage vous écrase dans votre siège. L'autopilotage engagé, les tripes nouées, le regard vide, vous êtes déjà en lutte contre l'adversaire.

Le tableau de bord du Skyfox est très complet, et son aide est précieuse. En haut à gauche se trouvent les coordonnées en X de l'avion. Les coordonnées en Y sont à droite. En bas, sur la gauche, se trouve une horloge indiquant le temps écoulé depuis le début de l'attaque. Juste en-dessous, il y a la jauge de kérosène. A peine le temps de contempler la partie droite du tableau de bord, qui comporte l'indicateur de puissance du bouclier et l'indicateur de pilote automatique, que déjà une secousse ramène l'œil du pilote sur son altimètre. Le choc n'est pas dû à une forte perte d'altitude : le compas et le badin indiquent les valeurs voulues. Le radar, situé juste au-dessus, montre une présence dangereuse pour l'avion. Il ressère sa ceinture, baisse la visière de son casque, passe son radar en position combat et fonce.

Ce jeu existant déjà sur APPLE, COMMODORE, et AMIGA se devait d'être adapté sur AMSTRAD. Cependant, ayant personnellement souvent joué sur APPLE à Skyfox, j'ai été, disons-le, déçu. L'adaptation est bonne et bien faite, mais je regrette, pour ma part, une certaine lenteur du jeu. Alors, il est nul ? Sûrement pas ! Toutes les options sont présentes, les phases du jeu sont respectées, et le graphisme est superbe. Cette simulation de combat aérien montre tout son sérieux dans la destruction du «mothership», vaisseau amiral ennemi dûment protégé. Des nuits blanches en perspective pour les fans de simulateur de combat aérien.





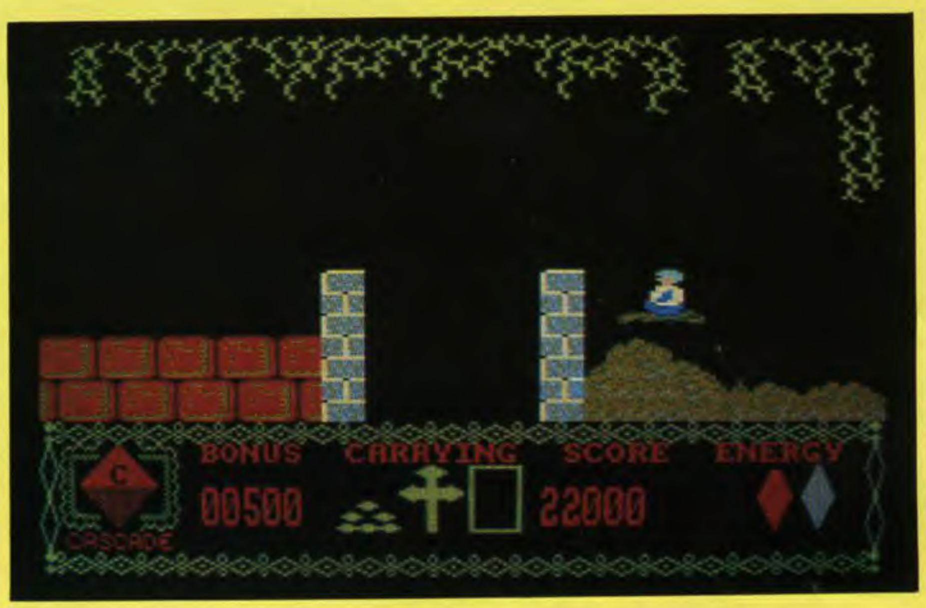
QUESTOR

CASCADE GAMES
Arcade/Aventure

Depuis ce matin, l'émotion règne dans les bureaux de la rédaction ; aurons-nous bientôt la confirmation de l'enlèvement de la fille du Nawab ? Arriverons-nous à savoir où elle est séquestrée ?
Les appels téléphoniques ne cessent de pleuvoir, les journalistes courent dans tous les sens, ne cessant de s'invectiver...
Réussiront-ils à boucler l'édition spéciale sur la princesse et sa famille ?
Soudain, une information de dernière minute tombe sur le télex : la princesse est emprisonnée dans les catacombes de Garr, et Questor, au péril de sa vie, a entrepris de la libérer.



Un nouvel héros est né, avant d'avoir rempli sa mission avec succès... Remarquez, après, il sera peut-être trop tard ! Rapidement, Questor se rend compte que s'il avait su... il ne serait pas venu... Les catacombes de malheur où le passage est bloqué dans de nombreuses directions ! Heureusement qu'il y a le tapis magique qui peut ramasser divers articles (se trouvant là, on ne sait par quel sortilège !). Seulement, les capacités de ce cher tapis sont restreintes car il ne peut porter que trois objets à la fois. D'accord, mais lesquels faut-il prendre pour s'ouvrir un passage ? Quel est le tiercé gagnant ? Perle magique, crucifix, petite clé, ou crucifix, ciseaux, feu ou petite clé, perle magique, verre ou... Ah, il y a de quoi s'arracher le turban ! Et, malheureusement, il n'y a que les essais, infructueux ou réussis (cela peut arriver quand même), qui permettront de trouver les bons objets qu'il faudra avoir au bon moment.



S'il n'y avait que cela ! Mais non, vous ne pouvez pas savoir comme ces catacombes sont encombrées... Ne vous faites surtout pas d'illusions ; ces créatures ne sont pas là pour souhaiter la bienvenue.
Malgré tout, il y a quand même trois certitudes dès le départ : les perles magiques peuvent tuer certaines créatures (reste à savoir lesquelles !), le poisson tue les chauves-souris (ce n'est pas la race la plus répandue dans ces lieux) et la princesse ne pourra être libérée que si Questor a en sa possession la clé géante. Mais attention, il faudra tuer auparavant le gardien de la cellule et le propriétaire des catacombes : GARR lui-même.
Si vous aimez évoluer dans les catacombes, vous pouvez vous procurer ce jeu. Il y a suffisamment d'écrans différents pour que vous réussissiez à vous perdre ; d'autre part, les créatures vivant dans ces profondeurs vous obligeront à avoir des réflexes et à agir avec rapidité. Pour libérer la princesse, vous devrez concocter un savant cocktail : deux doigts de savoir-faire, un doigt de chance et GARR à vous !

CHICHE ON PROGRAMME ?

Le mois dernier nous vous avions promis de vous apprendre à changer les couleurs et d'améliorer la présentation à l'écran.

Michel ARCHAMBAULT

LES COMMANDES COULEUR
Il s'agit des mots BASIC PEN, PAPER, INK et BORDER. Quatre c'est peu, mais ce n'est pas si simple et c'est très confus dans le manuel AMSTRAD, alors on va présenter les choses tout autrement :

Tout d'abord PAPER (papier en anglais) c'est la couleur de l'écran (le fond). PEN veut dire en anglais stylo, plume, c'est la couleur des lettres, disons des caractères.
Lorsque vous allumez votre CPC vous êtes en MODE 1, c'est-à-dire que vous disposez de quatre couleurs numérotées non pas de 1 à 4 mais de 0 à 3. A savoir
0 = bleu foncé
1 = jaune brillant
2 = bleu ciel
3 = rouge
D'entrée vous avez des lettres jaunes sur fond bleu foncé, parce que le micro démarre avec PAPER 0 et PEN 1. OK ?
Tapez PEN 2 et ENTER (n'oubliez pas l'espace après PEN) : Le mot "Ready" apparaît en bleu ciel, et tout ce que vous taperez sera désormais en bleu ciel. Mais remarquez que ce qui avait été écrit en jaune reste en jaune ! Tapez PEN 3 ; le « Ready » est en rouge. Tapez PEN 1, on revient au jaune.
Je ne vous ai pas conseillé d'essayer PEN 0 car comme on a déjà PAPER 0 tout serait en bleu et vous ne verriez que... du bleu ! (oui je sais, l'astuce était facile mais je n'ai pas pu résister...).

Nous sommes toujours en PEN 1 (jaune). Tapez PAPER 3 (rouge). Le mot « Ready » apparaît en jaune dans son petit rectangle en rouge ; tout le reste du fond est resté en bleu, c'est moche. Alors on fait le ménage. C'est très simple, il suffit de taper CLS et tout l'écran apparaît en rouge avec le « Ready » en jaune. Tout l'écran, mais pas la bordure (BORDER) qui elle est restée en bleu foncé. On s'en occupera plus tard. Maintenant on peut faire PEN 0, et les caractères sont en bleu foncé sur fond rouge. Tapez PAPER 1 (jaune), puis CLS. On est en lettres bleu foncé sur fond jaune. Tiens, c'est l'inverse de ce que l'on avait à la mise sous tension...
Essayez PEN 4. Oh ça ne plante pas ! Rien n'est changé. Pourquoi ? Parce qu'au-delà de 3 il repart à zéro, donc PEN 4 c'est PEN 0 et on y était déjà. (lettres bleu foncé). Essayez PEN 7, on est en rouge, comme avec PEN 3.

Résumons : En MODE 1 on a une PALETTE de quatre couleurs numérotées de 0 à 3. Si on demande plus que 3 on fait le "tour" de la palette en repartant avec 0, 1, 2, 3. Essayez PEN 12, c'est encore la teinte zéro (bleu foncé) de la palette.

En MODE 0 on est mieux servi : Seize teintes sur la palette, numérotées de zéro à 15. Le petit programme ci-après du listing 1 vaut mieux qu'un long discours. Vous remarquez l'absence à l'écran de "Palette 0", et pourtant elle y est mais comme PEN et PAPER sont ici tous deux à la même valeur... Modifiez la ligne 20

```
20 PAPER 1
```

et RUN. Sur ce fond jaune on voit à présent "Palette 0", mais plus "Palette 1". Normal. Remettez PAPER 0 en ligne 20.
Modifiez la ligne 30

```
30 MODE 1:CLS
```

Le résultat illustre ce que nous avons dit plus haut.
En MODE 2 (80 caractères par ligne) la palette n'a que deux couleurs seulement. Modifiez encore la ligne 30.

```
30 MODE 2:CLS
```

Le résultat se passe de commentaires...

LA COULEUR DU BORDER
Tapez MODE 1:NEW, et ENTER, puis le petit programme du listing 2.

Allons bon ! Voilà qui est nouveau ! Ces numéros de 0 à 26 n'ont rien à voir avec les couleurs de la palette de 0 à 15. Expliquons ce "mystère" :
En MODE 0 nous avons une palette à seize "trous" numérotés de 0 à 15, mais dans ces trous on peut y mettre au départ des couleurs de notre choix : C'est comme si on avait 27 tubes de gouaches numérotés de 0 à 26.
• Pour PEN et PAPER on donne le numéro de la "case de la palette".
• Pour BORDER on donne le

numéro du "tube de gouache". (La "référence couleur").

Retenez bien ces deux derniers points, c'est primordial.

Lorsque vous avez allumé l'ordinateur, il s'est garni la palette avec 16 des 27 tubes disponibles. Voici sa sélection :

Case palette : Référence couleur (tube) :

0 1 = bleu foncé
1 24 = jaune vif
2 20 = bleu ciel
3 6 = rouge vif
4 26 = blanc brillant
5 0 = noir
6 2 = bleu roi
7 8 = violet vif
8 10 = vert d'eau
9 12 = jaune verdâtre foncé
10 14 = bleu pastel
11 16 = chair
12 18 = vert vif
13 22 = vert pastel
14 1/24 = bleu foncé/jaune alternés
15 16/11 = chair/bleu clair alternés

Si ce choix ne vous convient pas tout-à-fait vous pouvez modifier la palette par la commande INK (prononcer INN'K).

LA COMMANDE INK

Le « numéro d'INK » c'est ce que nous appelons le « numéro de trou de la palette ». Un exemple. Nous sommes toujours en PEN 1, et pour l'instant c'est la référence 24 (jaune vif) qui est en place. Tapez INK 1,26. Tout ce qui était en jaune devient blanc. Essayez. Puisque nous sommes en PAPER 0 changeons cet INK 0 par INK 0,4. Résultat un fond violet, avec nos lettres blanches qui elles n'ont pas changé.

Voici la liste des références couleurs qui n'avaient pas été sélectionnées par l'ordinateur lors de sa mise sous tension :

3 = rouge sombre
4 = violet foncé
5 = bleu violacé
7 = rouge fluo
9 = vert feuille
11 = bleu clair
13 = gris neutre
14 = bleu tendre
15 = jaune or
17 = mauve clair
19 = vert fluo
21 = vert-jaune fluo
22 = pistache
23 = ciel terne
25 = jaune verdâtre clair.

Pour "tester une teinte, visualisez-la par BORDER, par exemple BORDER 7.

Vous avez toujours le programme précédent en mémoire ? Alors ajoutez-y la ligne 45.

45 INK 0,1:INK 1,C

Puisque (par défaut) on est en PAPER 0 et PEN 1, on aura notre habituel fond bleu foncé.

En final tapez INK 1,24 et nous retrouvons nos caractères jaunes. On est revenu à toutes nos options par défaut. Rappelons encore les options couleurs par défaut (c'est-à-dire ce dont on dispose à la mise sous tension, ou CTRL + SHIFT + ESC)

```
MODE 1
BORDER 1
PAPER 0
PEN 1
INK 0,1
INK 1,24
INK 2,20
INK 3,6
```

Libre à vous de tout changer ! Si vous aimez le MODE 2 vous avez remarqué que ces petits caractères jaunes sur fond bleu foncé sont mal lisibles : Alors essayez plutôt :

INK 1,0 : INK 0,13 (noir sur gris) ou INK 1,0 : INK 0,14 (noir sur bleu tendre)

C'est nettement mieux !

Et les couleurs clignotantes ? Revenez en MODE 1 et tapez INK 2,21,7 (ou INK 2,7,21...), puis PEN 2. C'est insoutenable ! Si vous êtes un peu maso faites ensuite BORDER 6,9. Un CTRL + SHIFT + ESC mettra fin au supplice...

LA COULEUR DES MOTS

On peut changer PEN et PAPER plusieurs fois pour écrire une ligne à l'écran. Voyez les trois exemples rassemblés dans le listing 3.

En ligne 30 le mot « mot » apparaîtra seul en bleu ciel ; en ligne 40 le mot « évidence » sera sur fond rouge. Deux manières simples pour mettre un mot ou phrase en évidence.

Remarquez qu'après chaque point-virgule on est obligé de mettre un deux-points (ou de changer de ligne), et de répéter PRINT.

En ligne 60 c'est un peu plus amusant : On demande d'entrer un code secret (ou mot de passe), mais il ne faudrait pas qu'un indiscret derrière votre épaule voit ce mot à l'écran quand vous le taperez ! alors on passe en PEN 0 (le même numéro que PAPER), et on revient en PEN 1 pour la suite du programme.

Autre petit gadget, la ligne 70 : Si le mot n'est pas le bon, l'écran affiche "ce n'est pas" suivi de ce que vous venez de taper à l'aveuglette, puis, second gadget un fait PRINT "RE" ; avant de revenir en ligne 60. Résultat l'ordre devient « RETAPEZ LE CODE SECRET ». Le code secret est « TOP ». Ne le répétez pas ! Retenez-le et mangez cette feuille de papier...

Autres variantes ; ajoutez les lignes

```
25 INK 2,20,1:INK 3,6,1
75 PRINT CHR$(24);
85 PRINT CHR$(24)
```

Ce CHR$(24) provoque l'inversion vidéo, c'est-à-dire la permutation de PEN et PAPER, ainsi la ligne 75 fait apparaître « OK... » en lettres bleues sur fond jaune. La ligne 85 fait revenir à l'état initial.

Vous voyez qu'il est très facile de faire des effets spéciaux dans l'affichage des textes.

Maintenant que je vous en ai fait voir de toutes les couleurs, passons à autre chose.

LA MISE EN PAGE

La présentation d'une « page d'écran » est très importante (l'esthétique...). Avouez que c'est moche quand toutes les lignes de texte ou les messages s'entassent en haut à gauche de l'écran ! C'est bon pour les essais, pour voir si le programme tourne, mais une fois au point il ne faut pas laisser çà comme ça... Des phrases bien centrées, des lignes de textes séparées par une ligne blanche c'est facile à faire, et ça donne de la classe !

Pour cela, on fait appel à LOCATE et quelque fois à TAB.

LOCATE c'est long à écrire, alors vite une touche fainéant : Tapez

KEY 129, "LOCATE" et ENTER.

Voilà ! C'est la touche "1" du pavé numérique qui se chargera désormais de ce travail.

LA CARTE DE L'ECRAN

On a 25 lignes numérotées de 1 à 25 à partir du haut.

LISTING 1

```
10 ' PALETTE
20 PAPER 0
30 MODE 0:CLS
40 FOR P=0 TO 15
50 PEN P:PRINT "PALETTE";P
60 NEXT
70 PEN 1:PAPER 0
```

LISTING 2

```
10 ' REFERENCES COULEURS
20 CLS
30 FOR C=0 TO 26
40 BORDER C:CLS
50 PRINT:PRINT "  REFERENCE COULEUR NUME
RO";C
60 FOR W=1 TO 1500:NEXT
70 NEXT
80 BORDER 1:CLS
```

LISTING 3

```
10   COULEUR DES MOTS
20 CLS:PEN 1:PAPER 0
30 PRINT"Mettre un ";:PEN 2:PRINT"mot";
40 PEN 1:PRINT" en ";:PAPER 3:PRINT"evid
ence":PAPER 0
50 PRINT
60 PRINT "TAPEZ LE CODE SECRET :":PEN 0:
INPUT "",CS$:PEN 1
70 IF CS$<>"TOP" THEN PRINT "CE N'EST PA
S ";CS$:PRINT"RE";:GOTO 60
80 PRINT "OK ..."
```

LISTING 4

```
10   CENTRAGE CALCULES
20 MODE 1
30 A$="ENFIN !!":L=9:GOSUB 9000
40 A$="DES TITRES BIEN CENTRES":L=12:GOS
UB 9000
50 A$="ET SANS RIEN CALCULER":L=15:GOSUB
 9000
60 END
9000 ' AUTO LOCATE en MODE 1
9010 LOCATE (40-LEN(A$))/2,L:PRINT A$
9020 RETURN
```

En MODE 1 on a 40 colonnes numérotées de 1 à 40. (80 en MODE 2 et 20 en MODE 0).

Pour écrire la lettre X au centre de l'écran c'est LOCATE 20,12:PRINT "X" (en MODE 1). Après LOCATE il faut indiquer le numéro de colonne, virgule, le numéro de ligne. Deux points, PRINT (ou INPUT) ce que vous voulez afficher. LOCATE fixe la position à l'écran du *premier* caractère du texte à écrire.

Oui mais comment calculer la colonne des LOCATE pour obtenir de bons centrages droite-gauche ? Réponse : En le faisant calculer par l'ordinateur lui-même. (Quand on est fainéant il faut être débrouillard...). On va se faire un petit sous-programme qui sera souvent sollicité. Il suffira de lui indiquer la chaîne A$ à centrer et le numéro de ligne L sur laquelle on la veut.
A l'écran il y aura trois lignes de texte. Celle du milieu aura donc L = 12. On les espace au pas de trois (arbitrairement), donc L = 9 pour celle d'avant et L = 15 pour celle d'après. OK ?

QUELQUES CONSEILS DIVERS
Nous avons tout écrit en majuscules mais dans la pratique c'est déconseillé. En effet un long texte tout en majuscules est pénible à lire, réservez-les pour les « mots forts » de la phrase.
Evitez d'utiliser la ligne 25, vous risquez un « scrolling » d'une ligne (ou deux) vers le haut.
Si vous avez un BORDER de couleur différente de celle du fond, n'utilisez surtout pas la ligne 1 (celle du haut) : Ce "collage" est horrible. De même, ne rien écrire en colonne 1.

CONCLUSION
Ceux d'entre vous qui ont un CPC monochrome doivent me maudire avec mon long exposé sur la couleur... Ils ont tort ! (Ben voyons...), car ces notions leur seront très utiles pour être en mesure de MODIFIER un programme BASIC conçu pour écran couleur.
Les coloristes vont pouvoir s'en donner à cœur joie, car ils ont les outils pour les fantaisies les plus délirantes (Puis-je vous faire confiance pour cela ?..). Le mois prochain on ne va plus écrire, on va dessiner ! Non, pas du gribouillage un coup dans le zig, un coup dans le zag... Du vrai ! Et même , c'est promis, avec animations d'objets. Mais il faudra bien avoir appris d'ici là à jongler avec les LOCATE et PAPER, ça en vaut la PEN. (Oui je sais, celle-là est à mettre en ligne 25, mais vu l'heure tardive, ne m'en demandez pas plus...). A très bientôt.


AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64
TERRA CRESTA
Imagine
..the name of the game
Pilotez votre chasseur au-dessus des planetes ennemies et faites disparaitre toute forme de vie de leurs surfaces.
Augmentez votre puissance de tir en eliminant et suprimant les missiles lances des silos terrestres et sous-marins.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

NUCLEAR DEFENCE

AMSOFT
Wargame



Voilà maintenant trois semaines que vous naviguez en plein Océan Atlantique et vous désespérez de comprendre pourquoi vous êtes là : rien à l'horizon, aucun ordre de mission !.. Tout ce que vous savez, c'est que votre permission vous a bel et bien été "sucrée" ; je ne pense pas que vous soyez présent en tant que Saint-Bernard pour les trimarans, pas un bâtiment comme le FALCON ! Pensez-donc... le dernier-né du détachement de défense nucléaire !
Soudain, le radio vous apporte un message codé... sûrement une action qui se prépare ! En effet, la tension politique règnant dans le monde est encore montée d'un cran (si... c'est possible) et votre ordre de mission est concis, clair, net et précis :



1- Défendre et protéger vos cités.
2- Attaquer et détruire les vaisseaux ennemis.
3- Attaquer et détruire TOUTES les cités ennemies.
Il n'y a pas une minute à perdre : vérification des moteurs, plein de fuel et : "Machines, en avant toutes !..". Tout d'abord, vous regardez la situation générale des vaisseaux et des cités ennemis ainsi que les positions que vous aurez à défendre. Pour l'instant, tout est calme, aussi vous vous dirigez vers la première ville qui sera votre victime... Voilà, vous êtes prêt à attaquer avec vos missiles téléguidés ; pour que la destruction soit totale, vous avez trois points stratégiques à atteindre : le réservoir de carburant sur le toit du building à gauche, le pont au-dessus de l'estuaire et la salle des ordinateurs du gratte-ciel, à droite. Mais, que se passe-t-il ?.. Vous avez déclenché une riposte, et un compte à rebours vous indique le temps qu'il vous reste pour vous "porter" au secours d'une de vos cités qui va être attaquée !
Vite ! Il faut rejoindre le plan de situation, repérer la cité menacée... et s'y rendre... Ouf ! Pour cette fois, vous êtes arrivé à temps ; maintenant, il faut défendre la ville avec vos missiles télécommandés. Ce n'est pas facile de devancer les points d'impacts des missiles ennemis... mais seule leur destruction pourra sauver la cité !.. Ayant réussi votre contre-attaque, vous repartez à l'assaut de vos ennemis. Seulement, la salle des machines vous appelle : il risque d'y avoir un problème d'ici peu de temps ; en effet, la réserve de fuel ne va pas tarder à s'épuiser ; il faudrait pouvoir faire un plein !..
Tout problème a sa solution, dites-vous ; ici, il suffit d'attaquer les vaisseaux ennemis. Ainsi, selon les termes de la convention en temps de guerre, vous pouvez réquisitionner une quantité de carburant...
Halte ! Ne tirez plus ! Le bateau, marqué d'une croix rouge, est à fuir comme le choléra ; si vous le faites couler, vous libérerez l'ennemi et en serez pour vos frais.
Vous êtes suffisamment équipé pour mener à bien votre mission, mais serez-vous assez rapide et stratégique pour y parvenir ? Ne pensez pas que vous viendrez facilement à bout des possibilités de votre défense et de vos attaques car le nombre de cités, de bateaux varie en fonction du grade que vous vous choisissez au début de la partie.
Vous ne serez pas déçu d'embarquer à bord du Falcon qui vous procurera un vrai plaisir !..



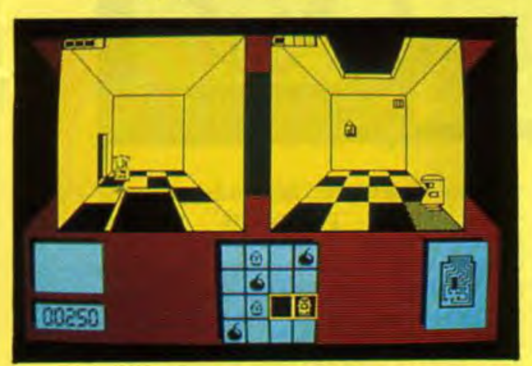


DEACTIVATORS

REAKTOR/ARIOLASOFT
Arcade



Sabotage !.. c'est maintenant l'un des deux termes les plus utilisés, l'autre étant bien sûr terrorisme ; actuellement, l'Institut de Recherche sur la Gravitation est en équilibre plus que précaire. Les cinq immeubles qu'il possède sont tous en passe de faire un énorme feu d'artifice, car ils ont par-ci, par-là quelques bombes à retardement fort judicieusement placées par une équipe de saboteurs.



Etant donné le contexte des lieux, où certaines pièces ont le plafond comme plancher, une seule équipe peut se rendre dans ces immeubles et les "soulager" de leurs bombes : l'équipe des "Deactivators" ? Commençant par le commencement, ils se retrouvent dans l'immeuble n° 1 ; fichtre !.. pas moins de seize pièces ! Que leur réserve donc la suite, car, bien entendu, à chaque fois qu'ils changeront d'immeuble, le nombre de pièces augmente et la difficulté aussi...

Un premier droïde est sélectionné et part à la recherche d'une bombe. Soudain, c'est la catastrophe : il se dématérialise sous vos yeux... un souffle a suffi ! Mais qui a fait ça ? Vous pensiez que le robot de sécurité, qui poursuivait votre droïde, était inoffensif ! Eh bien, non !.. le seul moyen pour s'en débarasser est de lui faire descendre quelques étages, ce qui aura pour effet de la faire se volatiliser...

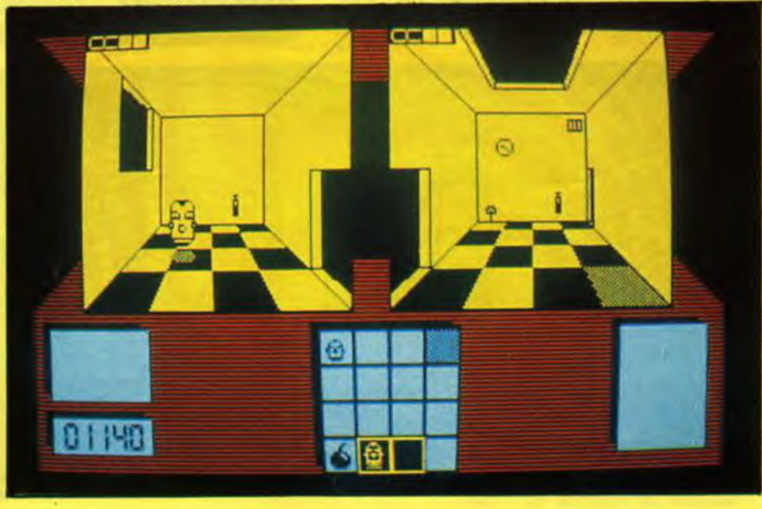
Qu'à cela ne tienne ! Vous passez au second de ces messieurs... Mais, vous n'avez pas de chance ; celui-ci refuse tout net de descendre au rez-de-chaussée. Les actes de rébellion sont pourtant inconnus pour les droïdes !.. c'est tout simplement l'ordinateur central qui a des manques de circuits intégrés ; il va donc falloir ramasser ceux qui 'traînent" dans certaines pièces pour aller le réparer.

Un petit détail : toutes les pièces ne communiquent pas ; mais il y a la possibilité d'envoyer un circuit intégré ou une bombe d'un droïde à l'autre par les ouvertures que comportent certains murs.

A propos de bombe, il serait peut-être temps de se débarrasser de celle que votre "homme" a ramassé depuis une minute !.. Vite à droite puis descendre ; voilà, maintenant au fond à droite, revenir du bout de la pièce et jeter la bombe vers la sortie de toutes ses forces... En voilà au moins une qui ne fera pas son office !

Ce jeu vaut vraiment la peine d'être en votre possession ; le graphisme est net et a l'originalité de vous présenter à chaque fois deux pièces qui sont côte à côte. De plus, vous avez un tableau d'icônes vous permettant de sélectionner une action parmi les quatre suivantes : choisir un droïde, lancer une bombe, visualiser toutes les pièces de l'immeuble pour repérer les pièges et les issues ou mettre en action un des membres de votre fine équipe.

A ce jeu d'arcade, vous pouvez ajouter un doigt d'aventure et un rien de stratégie ; malgré tout, n'oubliez jamais de surveiller et de conserver votre centre de gravité sous peine de gros dégâts avec impossibilité de récupération...





HARRY ET HARRY

ERE INFORMATIQUE
Aventure

11 février 1934, 8 heures du matin... lorsque vous sortez de votre appartement au Hiklass Building à Los Angelès, vous êtes surpris par l'atmosphère toute printanière qui règne ce matin ; vous vous rendez au kiosque à journaux où vous allez effectuer votre seule et unique tâche quotidienne : acheter votre journal.
Une fois cette action importante effectuée, vous sortez tranquillement lorsque, soudain, deux fanatiques se précipitent sur vous et juste avant de sombrer dans les étoiles, vous les entendez hurler : "Ça y est, on a l'prof !".
Vous reprenez vos esprits dans une forte odeur de moisi... et pour cause ! Vous êtes dans une cave avec pour seuls compagnons une chaise et un matelas miteux ! Pour compléter le tableau, vous avez les mains liées dans le dos.. Si encore vous connaissiez la raison de ce traitement, fort peu amical, que l'on vous fait subir (même pas pouvoir fumer une cigarette, c'est complètement dramatique !). Soudain, vous tendez les oreilles (pas facile, je vous l'accorde) pour entendre deux voix, très peu engageantes, parler à votre sujet : "Dis-moi, est-ce que je peux le chatouiller avant l'arrivée du BOSS ?..". Mais pourquoi s'attaquer à vous ?
Pour vous occuper, vous jetez un œil sur votre journal et, tout-à-coup, la lumière se fait... Mais, c'est bien sûr ! Ils vous ont appelé "le Prof" avant de vous assommer... Tout est là : le Prof et la boîte de RAJMAHAL, cette fantastique boîte qui révèlera le "Secret de l'existence" à qui réussira à l'ouvrir sans recourir à la force. Dans l'article que vous lisez, le Prof annonce qu'il a découvert "la clé" et qu'il fera une démonstration le soir même.
Votre petite existence routinière prend soudain un brusque tournant (attention au dérapage) aujourd'hui. Tout d'abord, il faut absolument fausser compagnie aux deux rigolos qui se trouvent dans la pièce d'à côté... Voilà, c'est chose faite ! (Attention, ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air !).
Et c'est en rentrant chez vous que vous "le" rencontrez ; seulement il se trouve entre deux ambulanciers plus vrais que vrais... Juste le temps de l'entendre chuchoter : "La boîte... chez moi... vite, dépêchez-vous...". Vous allez devoir pénétrer chez le Prof (les personnes sujettes au vertige devront se faire remplacer pour cette phase délicate). Si vous parvenez à être vainqueur de cette deuxième épreuve, **vous ne serez pas quitte car jamais deux** sans trois... Résultat, la dernière phase de cette journée "particulière" est une épreuve de séduction ; en effet, vous devrez faire succomber la charmante Phil... (Voilà une bonne raison pour franchir avec succès les deux premières étapes !).





Vous serez captivé par cette aventure (c'est presque du cinéma !) où vous avez un riche vocabulaire à votre disposition et où vous n'êtes pas dépaysé grâce aux dialogues qui ne manquent pas d'humour.
Il ne vous reste plus qu'à vous procurer la panoplie de rigueur pour pénétrer dans les sombres affaires des années 1930 : imperméable, chapeau mou et gros calibre, bien sûr !


Cela fait deux ans que nous attendions l'occasion de placer une jolie fille dans notre publicité...
Cette fois c'est fait et bien à propos !
En effet, cette charmante demoiselle à été "numérisée" sur un CPC AMSTRAD et une imprimante DMP 2000 ... en moins de dix minutes. Le "SCANNER" mis au point par DART, créateurs du maintenant célèbre crayon optique, peut d'ores et déjà être commandé chez Sémaphore qui en a assuré la version française.
Le kit crayon optique + Scanner et logiciels 990.-
Le Scanner seul avec logiciels 790.-
"Upgrade" pour possesseurs crayon optique DART (sur preuve d'achat) seulement 690.-
TASWORD 8000 LE TRAITEMENT DE TEXTE POUR LES PCW 8256 & 8512 DÉJÀ ADOPTÉ PAR PLUSIEURS MILLIERS D'UTILISATEURS ! RAPIDITÉ, FICHIERS DE 90.000 OU 300.000 CARACTÈRES, MAIL-MERGE INCORPORÉ, ACCÈS AUX IMPRIMANTES EXTERNES, COMPATIBLE DBASEII - TASPRINT AUGMENTE LES CAPACITÉS DE L'IMPRIMANTE PCW - DISCMATE TOUT CE QUE VOUS ATTENDIEZ POUR TRITURER CES DISQUETTES ET RÉCUPÉRER CES FICHIERS PERDUS! LECTEURS EXTERNES 3,5 ET 5,25 - DISQUE DUR.
BRICODISC CPC. La disquette explosive de Sémaphore ! Tout ce dont vous aurez jamais besoin pour commettre toutes les indiscrétions possibles sur vos disquettes ! Deux faces, 120K de dynamite de science et de malice... Formatage de vos 3" à 207K par face, créateur de menus, archivage rapide sur K7, transfert de fichier, moniteur de disquette avec affichage & édition fichiers ASCII, HEX, Source. Copie disquette et K7 à disquette, éditeur CAT avec UNERASE, lecteur d'en-tête, déprotection, compatible 3,5 - 5,25 - 3, tous formats Plus de 20 options. RIEN ne vous résistera avec BRICODISC. > > > > > > Seulement 250.-
Sémaphore - CH 1283 La Plaine (SUISSE) - Règlement par , CCP, VISA, Eurocard accepté
Envoyer moi vite votre documentation complète . . . .
Nom: . . . . Prénom: . . . .
Adresse: . . . .
N.Postal: . . . . . . Ville . . . .
SEMAPHORE

THEME

SPECIAL SPORTS



Puisque l'hiver approche à grands pas, il faut bien avouer que ce n'est pas la saison que l'on préfère pour faire du sport en plein air, surtout quand il n'y a pas de neige. On est plus sensible, et de loin, à un feu de bois, un bon film à la télé ou encore à une bouteille (Hic, zut un résidu !). Il existe pourtant une race privilégiée qui, grâce à leur AMSTRAD, ne perdront pas le fruit d'un intense entraînement (plages, jolies filles, boissons, etc.). En effet, certains logiciels leur permettent de maintenir un rythme soutenu dans leurs activités sportives. Un verre de Vodka dans une main, le joystick dans l'autre, ils représentent l'élite d'une nation où le Beaujolais est utilisé comme doppant, à tort ou à raison d'ailleurs.

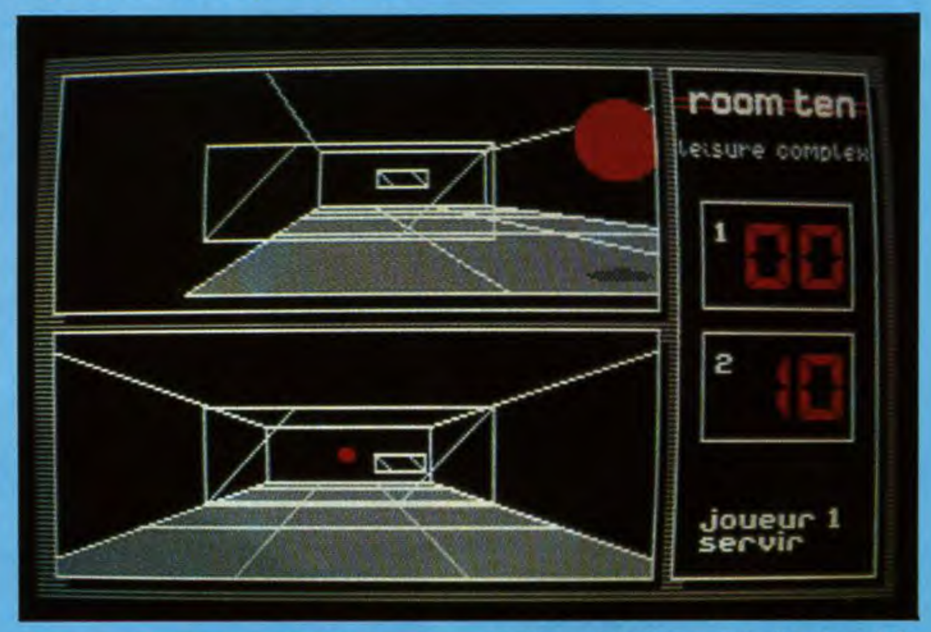
ROOM TEN

CRL
Simulation sportive



Faire une simulation d'un jeu existant, c'était vraiment trop banal et anodin. Il fallait innover et pour ce faire il ne restait plus qu'à inventer un jeu auquel on ne pourrait jouer que sur ordinateur. CRL nous a donc pondu un chef-d'œuvre d'originalité, tout en conservant la qualité de ses précédentes réalisations. Les règles sont simples : deux joueurs sont face à face et matérialisés par un rectangle transparent qui sert également de raquette (Allons bon !) ; il y a aussi une boule rouge qui peut être considérée comme une balle. Vous enfermez le tout dans une boîte rectangulaire (il faut pas être claustrophobe !). Vous secouez un peu et vous laissez reposer le temps de chargement. Et on obtient un mélange de squash et de tennis avec un zeste de billard. Le premier des deux joueurs qui atteint trente points a gagné. Un question bête vous effleure alors : Comment marquer un point ? Très simple, les deux joueurs se renvoient la balle du fond du court, celui qui ne rattrappe pas l'envoi de son adversaire a perdu ! Simple à comprendre, mais dur à réaliser, et encore plus dur à jouer.

L'écran est divisé en deux, la partie haute montre le premier des deux joueurs de dos ; la partie basse fait de même pour le deuxième joueur. Tous les objets sont transparents, donc la raquette ne gêne en rien la vue de la balle. Les coups sont multiples et les parois peuvent provoquer des rebonds qui surprendront les joueurs les plus avertis. Mais avec l'expérience, on parvient tant bien que mal à maîtriser les mouvements de cette maudite boule rouge (en plus !). C'est vraiment passionnant, et on ne se lasse pas de progresser dans sa technique et tactique de jeu. Plus l'on varie ses coups, plus l'on gagne en confiance et, par voie de fait, en qualité de retour. Pourtant, en option "un joueur", l'ordinateur ne laisse que peu de chances au débutant. Normal après tout, ils sont là pour apprendre. Au fait ce jeu a été écrit par l'auteur du "légendaire" Tau Ceti. Que faut-il de plus pour vous convaincre de vous le procurer ? Des baffes ? Des claques ? La photo d'Alan Sugar nu (je l'ai !) ?..



PING PONG



KONAMI

Après le Ying et le Yang, place désormais au Ping et au Pong ; mais comme on est plutôt nationaliste, on préfèrera évidemment parler de tennis de table. Ce sport extrêmement populaire en Chine est toujours resté pour moi un étrange mystère. Comment font-ils ces diables d'hommes pour inventer des jeux aussi durs ?.. C'est pour cela que j'ai provisoirement occupé le siège d'arbitre et laissé ma place aux deux maîtres à penser de la Révolution informatique de cette fin de siècle (on n'a pas peur des mots !), j'ai nommé : la rédaction d'Amstar, Denis Bonomo et Marcel Lejeune. (Cela faisait longtemps qu'ils avaient disparu de mes bancs d'essais...).
Le tirage au sort (truqué !) ayant désigné Marcel au service, c'est lui qui a le joystick ; Denis doit se contenter du clavier... bien fait ! Avec ses gros doigts, il va louper tous ses coups ; mais comme il y a une justice et seulement une chaise, Denis, du fait de son désavantage, a mon autorisation pour en bénéficier... Ainsi, son adversaire, pour la première fois de sa vie, le dominera de quelques centimètres !
L'engagement entre les deux hommes s'annonce féroce car ils se sont entraînés séparément, face à l'ordinateur, pendant des heures. En moyenne, ils parviennent tous deux au troisième niveau, ce qui est fort honorable, surtout quand on sait que lè jeu en comporte cinq (de niveaux, patate !)...
Le jeu se gagne au meilleur des trois sets, chaque manche se jouant en onze points. Dès le début de la rencontre, les deux protagonistes tentent fort maladroitement de s'impressionner mutuellement par quelques compliments recherchés que je ne rapporte pas ici de peur de choquer des âmes sensibles !.. Ils usent de tout leur savoir : coups droits, revers et smashs, mais impossible de les départager ! Pourtant, Denis semble avoir du mal à s'habituer au clavier ; sa raquette matérialisée en fond de court se fait balader... Marcel, quant à lui, rigole planqué derrière le manche à balai. Les effets sonores agacent les joueurs et la tension monte. C'est alors que le révérend Pellan, profitant de l'atmosphère, essaye de leur vendre l'almanach des jeunesses communistes ; quelle glue, celui-là ! Il ne manque plus qu'il ne se prenne pour un fakir...
La partie a dû être interrompue car une balle visiblement sortie de la table, mais jugée bonne par l'ordinateur, a été accordée à Marcel. Denis, n'y tenant plus, a déclaré que ce jeu aux graphismes superbes, à l'animation démoniaque et à l'intérêt évident, souffre malheureusement de quelques imperfections. Il n'en demeure pas moins un des jeux les plus réussis du marché... en un mot génial !
Tandis que nos deux protagonistes se réconcilient autour d'une bouteille de bon calva, la présentation du jeu tourne... Pauvre passant, innocent et fragile : croyez-moi, vous tomberez à votre tour dans l'atmosphère crépitante de cette simulation... mais n'est-il pas déjà trop tard ?

INTERNATIONAL RUGBY

ARTIC
Simulation sportive



Ce n'est pas facile de prendre l'accent du midi par écrit mais, peuchère, bien que ce soit presque l'heure du pastis, tout le monde est sur le stade pour crier en chœur : "Allez, les petits ". L'adversaire de ce jour est l'équipe d'Ecosse et le quinze de France (pardon, ici, le huit de France) va n'en faire qu'une bouchée !
Les deux équipes sont à présent sur le terrain et c'est l'équipe de France qui donne le coup d'envoi. Immédiatement, un adversaire fait un "plaquage" qui n'est pas des plus tendres. Mais le ballon ovale ne se laisse pas faire et retourne gentiment dans les bras d'un Français qui, tel une flèche, va droit devant... Résultat ? Le premier essai du match est marqué ; les vents étant du bon côté (pour nous, évidemment), ils ont toutes les chances de transformer cet essai. Qu'est-ce que je disais ? Les arbitres de ligne agitent leurs petits fanions indiquant que la transformation est réussie : ce qui porte le score à 6 pts pour "nous" et 0 pour l'Ecosse. Té pardi ! On a beau dire : "Doucement le matin, pas trop vite le soir !", il y a quand même du résultat...
La deuxième mi-temps débute sur le score de 20 à 8 en faveur de la France ; "les petits" sont maintenant déchaînés : une passe à droite, une feinte, une passe à gauche, un sprint ahurissant et c'est un nouvel essai ! Oserai-je vous donner le score final ?.. Il faut quand même que vous le sachiez ; l'Ecosse s'est reprise d'une manière tout-à-fait admirable, ce qui a fait se terminer le match sur le score incroyable de 20 à 20... Eh oui ! Le grand chelem, ce sera pour la prochaine fois...
La surprise a été totale à la découverte de ce logiciel ; en effet, je ne m'attendais pas à de telles possibilités (pour passer la balle, plaquer l'adversaire ou transformer un essai), étant donné la difficulté de mise en œuvre que représente un sport d'équipe. L'animation étant très rapide, vous aurez besoin de tous vos réflexes pour mener votre équipe à la victoire.





HYPER SPORT

IMAGINE/KONAMI
Simulation sportive

La sueur coulait le long de son front. Certes, il était fatigué, mais pour rien au monde il ne voulait abandonner. Depuis déjà plusieurs heures, il crachait ses cigarettes. Ses poumons lui faisaient payer au prix fort les paquets de Gitane qui, depuis des années, hantaient sa vie. Pourtant, il n'avait pas fait mauvaise figure aux dernières épreuves. En natation, son rythme de respiration régulier et sa rapidité de mouvement lui avaient permis d'obtenir une deuxième place.
Dommage qu'il ait raté son départ, sans cela il aurait même pu gagner. A peine le temps de s'en remettre que, déjà, il fallait se préparer pour la deuxième épreuve : le tir au pigeon. Pour tout dire, malgré ses talents de chasseur, il avouait à qui voulait bien l'entendre que ce n'était pas, et de loin, son épreuve préférée. Mais à force d'entraînement, il parvenait désormais, tant bien que mal, à se qualifier pour la suite des épreuves. Pour le cheval d'arçons, aucun problème, une bonne prise d'élan, une bonne impulsion, un peu de technique et d'expérience, et c'était dans la poche. Les ennuis ressurgissaient avec le tir à l'arc, ce n'était ni dur, ni vraiment exigeant, mais il se sentait encore fébrile et ses différents résultats en témoignaient. Restait encore à franchir le triple saut et l'haltérophilie, mais là c'était une autre histoire...
On dira ce qu'on voudra, mais une bonne simulation sportive, lorsqu'elle est réussie est vraiment agréable. Les épreuves d'Hyper Sports sont dans leur ensemble bien simulé à une exception près : le tir au pigeon. C'est vraiment l'épreuve qui me rebute le plus, elle n'apporte rien au jeu. Pour la passer, j'ai finalement trouvé une solûtion : un joystick avec des contacts mouillés au mercure (The Stick), on prend le manche à balai avec son câble de liaison et on le fait tourner comme le font les cow-boys avec leur lassos. Balaise, non ? Mis à part ceci, le jeu m'a beauçoup plu, l'animation est géniale et des fois même comique. En effet, au cheval d'arçons notamment, le personnage est superbement animé, vous verrez tout de suite s'il est content de ses performances. Pour la natation, j'ai obtenu de meilleurs résultats avec des bâtons de joie conventionnels. Sinon j'utilise plus facilement le Stick, beaucoup moins fragile et mieux adapté à ce genre d'épreuve. Comme d'habitude, on favorise les personnes atteintes de la maladie de Parkinson, mais si cela peut vous consoler, après une semaine d'intense entraînement, on garde des séquellleeesss !



FOOT

LORICIELS
Simulation sportive

Dur, dur, les sports d'équipe avec votre micro-ordinateur préféré !.. Dans le cas présent, il s'agit de football ; aucun problème pour avoir le terrain, les buts et le ballon. Par contre, lorsque les équipes arrivent pour la présentation, vous avez cinq joueurs par équipe plus le goal (quelque peu restreint ! Normal, me direz-vous, le terrain a des dimensions réduites...). De toute manière, c'est amplement suffisant puisque vous ne dirigez qu'un joueur à la fois (celui qui est le plus près du ballon, évidemment !).
Ceci étant dit, vous avez la possibilité de former votre équipe, en donnant à chaque joueur un facteur de puissance allant de 0 à 20 ; vous pouvez même pousser le luxe jusqu'au choix des maillots. Le tirage au sort effectué préalablement (par vos soins) donnera l'ordre des affrontements entre les quatre équipes suivantes : France (indispensable), Allemagne, Grande-Bretagne et Italie.
Le coup d'envoi étant donné, vous avez deux mi-temps de 5 minutes chacune, pour prouver que votre équipe est la meilleure. Les mordus de foot noteront dans ce jeu quelques imperfections au niveau du réalisme : il n'y a pas de fautes sur un joueur donc pas de pénalties, le goal ne fait jamais de remise en jeu et après un but, le jeu reprend toujours au milieu du terrain.
Par ailleurs, le graphisme est agréable et l'animation donne suffisamment de "jambes" au joueur pour rattraper l'adversaire ayant le ballon.



ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL

SUPER-PROMOTION



CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 ...... 6290 F

CPC

- ☐ cpc 464 couleur .... ~~3890~~ F **3590 F**
- ☐ cpc 464 monochrome .... ~~2890~~ F **2390 F**
- ☐ cpc 6128 couleur .... ~~6290~~ F **4790 F**
- ☐ cpc 6128 monochrome .... ~~3990~~ F **3590 F**

- ☐ imprimante DMP 2000 .... 1990 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ souris .... 690 F
- ☐ joystick compétition PRO 5000 .... 195 F
- ☐ disquette vierge 3 pouces .... 35 F
- ☐ 1er lecteur de disquettes .... **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes .... **1590 F**
- ☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F
- ☐ magnétophone (avec câble) .... 340 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo

- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **6128** **180 F**
- ☐ housse pour moniteur + clavier .... **175 F** (préciser couleur ou monoc.)

Cassettes vierges C20

- ☐ les 5 .... **45 F**
- ☐ les 10 .... **80 F**



Imprimante CITIZEN 1200

120 CPS - matrice 9 x 9 - traction ou friction - jusqu'à 3 ex. compatible EBSON - garantie 2 ans - interface centronic intégrée.

- ☐ citizen 120 D .... 2490 F

Produits DK TRONICS

Extension 64 K :
- ☐ pour 464-664 .... **599 F**

extension 256 K.ROM
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk
- ☐ pour 464-664 .... **1.199 F**
- ☐ pour 6128 .... **1.199 F**

stylo optique
- ☐ pour 464-664 en cassette .... **249 F**
- ☐ pour 464-664-6128- en ROM .... **349 F**

synthé vocal
- ☐ pour 464-664 en cassette .... **349 F**
- ☐ pour 464-664-6128 en ROM .... **490 F**

LOGICIELS CPC

	C	D		C	D
xeno	☐ 100 F	–	hercule	–	☐ 250 F
comix	☐ 145 F	☐ 195 F	infiltrator	☐ 115 F	☐ 165 F
master tronic n° 1	–	☐ 99 F	l'affaire sydney	☐ 150 F	☐ 199 F
master tronic n° 2	–	☐ 99 F	l'affaire vera cruz	☐ 165 F	☐ 199 F
master tronic n° 3	–	☐ 99 F	l'ère du verseau	–	☐ 250 F
ikari warriors	☐ 100 F	☐ 155 F	l'héritage	☐ 165 F	☐ 199 F
les passagers du vent	☐ 299 F	☐ 299 F	la geste d'artillac	☐ 255 F	☐ 255 F
kid kit	☐ 299 F	☐ 299 F	le 5ᵉ axe	☐ 120 F	☐ 160 F
highlander	☐ 100 F	☐ 145 F	Le diam. de l'île maudite	☐ 180 F	☐ 220 F
silent service	☐ 105 F	☐ 155 F	le pacte	–	☐ 220 F
street hawk	☐ 105 F	☐ 150 F	le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
acro jet	☐ 105 F	☐ 155 F	les 4 saisons	☐ 120 F	☐ 220 F
america's cup chall.	☐ 105 F	☐ 155 F	les mines du roi aquantus	☐ 125 F	☐ 185 F
avenger	☐ 100 F	☐ 145 F	light force	☐ 105 F	☐ 160 F
demain holocauste	–	☐ 235 F	m.g.t.	☐ 140 F	☐ 180 F
cobra	☐ 95 F	☐ 145 F	m.g.t. + bactron	☐ 195 F	☐ 245 F
3 d grand prix	☐ 110 F	☐ 165 F	mag max	☐ 110 F	☐ 165 F
4ᵉ protocole	☐ 195 F	☐ 195 F	mandragore	☐ 255 F	☐ 255 F
amstradeus	☐ 490 F	☐ 570 F	maracaïbo	☐ 135 F	☐ 175 F
asphalt	☐ 140 F	☐ 180 F	masque	–	☐ 195 F
autof. à l'assembl.	☐ 195 F	☐ 295 F	meurtre à gde vitesse	☐ 180 F	☐ 240 F
bactron	☐ 140 F	☐ 180 F	meurtre sur l'atlantique	☐ 199 F	☐ 260 F
balade au pays big ben	☐ 180 F	☐ 250 F	miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F
billy la banlieue	☐ 140 F	☐ 199 F	micro scrabble	☐ 195 F	☐ 245 F
bob winner	–	☐ 180 F	mission delta	☐ 120 F	☐ 199 F
boulder dash 3	☐ 100 F	☐ 150 F	monopoly	☐ 180 F	☐ 290 F
bridge	☐ 255 F	☐ 290 F	nexor	☐ 110 F	☐ 190 F
bruce lee	☐ 110 F	☐ 160 F	nuclear defence	☐ 110 F	☐ 190 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F	oddjob	–	☐ 200 F
c.a.o	☐ 320 F	☐ 410 F	omega planète invisible	☐ 255 F	☐ 255 F
calcumat	–	☐ 450 F	pédagociciel (an. compl.)	☐ 720 F	☐ 720 F
ciné clap	–	☐ 180 F	ping-pong	☐ 100 F	☐ 165 F
cobra pinball	☐ 140 F	☐ 220 F	prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
d base II	–	☐ 790 F	rally 2	☐ 160 F	☐ 199 F
d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F	robbot	☐ 130 F	☐ 175 F
dan dare	☐ 110 F	☐ 175 F	sapiens	☐ 140 F	☐ 180 F
data mat.	–	☐ 450 F	shogun	☐ 115 F	☐ 165 F
deactivators	☐ 110 F	☐ 165 F	skyfox	☐ 110 F	☐ 165 F
deep strike	☐ 120 F	☐ 170 F	space moving	☐ 295 F	☐ 395 F
division blindée	☐ 155 F	☐ 199 F	spitfire 40	☐ 105 F	☐ 170 F
dr draw	–	☐ 649 F	sram	–	☐ 180 F
dr graph	–	☐ 649 F	tempest	☐ 120 F	☐ 160 F
explorer 3	–	☐ 280 F	tension	☐ 150 F	☐ 190 F
fer et flammes (2 dsq.)	–	☐ 295 F	thanatos	☐ 105 F	☐ 165 F
fido	–	☐ 200 F	sold a million (n° 1)	☐ 110 F	☐ 170 F
fight. war. + way ex.	–	☐ 240 F	sold a million (n° 2)	☐ 110 F	☐ 170 F
fire lord	☐ 100 F	☐ 160 F	sold a million (n° 3)	☐ 110 F	☐ 170 F
foot	☐ 120 F	☐ 160 F	tobrouk	☐ 120 F	☐ 180 F
galvan	☐ 110 F	☐ 180 F	top secret	–	☐ 240 F
glider rider	☐ 100 F	☐ 145 F	trail blazer	☐ 110 F	☐ 160 F
graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F	translock	☐ 150 F	☐ 185 F
gunf. + way tg. + visi.	☐ 145 F	☐ 195 F	transmat	☐ 150 F	☐ 185 F
h.m.s. cobra	☐ 180 F	–	trivial pursuit	☐ 199 F	☐ 259 F
h.m.s. cobra	–	☐ 240 F	winter games	–	☐ 180 F
			zombi	–	☐ 180 F

INTERFACE T.V.

NOUVEAU MODÈLE



Cette interface va cous permettre de transformer votre moniteur couleur en T.V.

- ☐ interface T.V. .... 1390 F

LOGICIELS PCW

☐ alienor	1095 F	☐ damocles	1750 F	☐ polypl. + polices n° 1	460 F
☐ am-stram dames	199 F	☐ fairlight	170 F	☐ polyprint + polyword	490 F
☐ autofor. assembleur	295 F	☐ force 4 + mis. detec.	190 F	☐ polyprogram	1185 F
☐ banq/échn. (éd. aries)	350 F	☐ gp II (éd. arkenciel)	760 F	☐ pros./suiv. cl. (éd. aries)	350 F
☐ batman	169 F	☐ graphol. + bioryth.	199 F	☐ quick mailing	790 F
☐ blocus	199 F	☐ histoire d'or	245 F	☐ reversi	199 F
☐ bridge player 3	220 F	☐ la paie cresus	1175 F	☐ rotate	350 F
☐ cobol (notice angl.)	550 F	☐ lang. "c" (not. angl.)	550 F	☐ s.a.s.	160 F
☐ colossus chess 4	175 F	☐ multiplan	498 F	☐ space invader	160 F
☐ comptabi. (éd. aries)	350 F	☐ nostradabur.	590 F	☐ tassword 8000	450 F
☐ compte banq. (éd. smart)	680 F	☐ polymail + polyword	460 F	☐ tomahawk	210 F

LIVRES

☐ 102 prog. sur amstrad	120 F	☐ cp/m + sur cpc et pcw	100 F	☐ langage machine cpc	129 F
☐ amstrad à l'école	120 F	☐ gest. pcw amstrad	175 F	☐ routines du cpc	149 F
☐ amstrad en famille	120 F	☐ graphis. et sons du cpc	129 F	☐ liv. lect. disq. cpc	149 F
☐ amstrad en musique	165 F	☐ Ass. de l'amstrad	105 F	☐ logo sur cpc	149 F
☐ clefs pour amstrad t1	140 F	☐ la bible des cpc	199 F	☐ peeks pokes du cpc	99 F
☐ lefs pour amstrad t2	155 F	☐ basic doigts cp	149 F	☐ rsx et rout. ass. sur cpc	200 F



PCW

- ☐ PCW 8256 .... 5925 F
- ☐ PCW 8512 .... 7690 F
- ☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
- ☐ 2ᵉ lect. pcw 8256 .... 1990 F
- ☐ stylo optique .... 890 F
- ☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
- ☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
- ☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
- ☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
- ☐ allonge pcw (imp. + al.) .... 275 F



TIRVITT 2

Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.

- ☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1





"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

- ☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
- ☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F

NOUVEAU MODÈLE



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

- ☐ graphiscop .... 990 F



Des boîtes géniales pour ranger vos supports.

- ☐ pour disquettes 5" 1/4 .... 180 F
- ☐ pour disquettes 3" et 3" 1/2 .... 160 F
- ☐ pour cassettes .... 99 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"

- ☐ câble imprimante .... **150 F**
- ☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F

ADAPTATEUR PERITEL TOUS CPC .... 450 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ________ ORDINATEUR : ☐ **6128 coul.** ☐ **6128 mono.** ☐ **464 coul.** ☐ **464 mono.** ☐ **8256** ☐ **8512**

ADRESSE ________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

HIT SQUAD/OCEAN
Simulation sportive



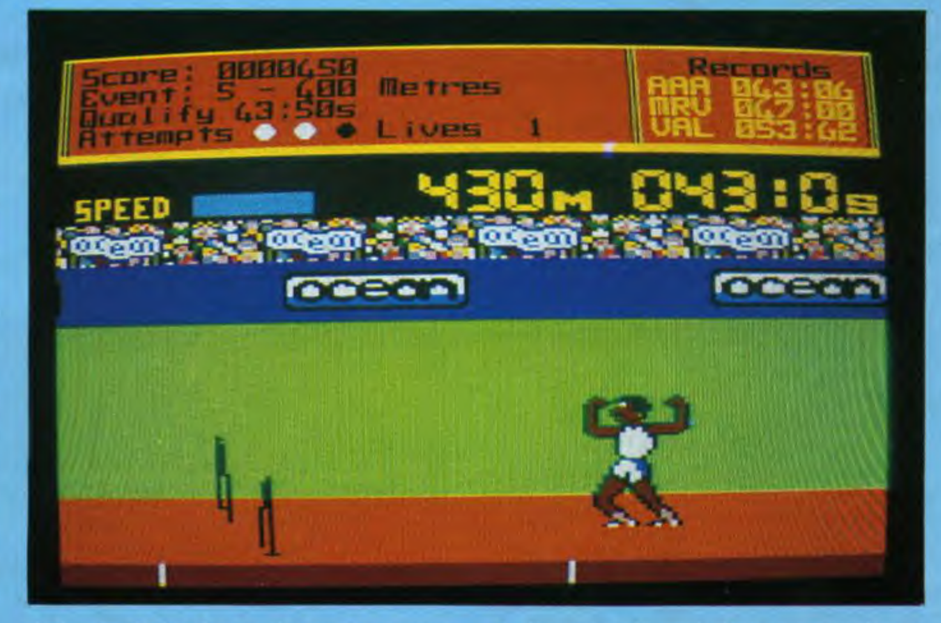
Depuis ce matin, vous avez envie de mordre tout le monde ; c'est que vous avez un trop plein d'énergie qu'il faut absolument utiliser d'une manière ou d'une autre... bien sûr, vous pouvez cogner mais ce n'est pas l'idéal !.. J'ai LA solution : inscrivez-vous aux épreuves du Décathlon et je vous assure qu'après toutes les épreuves que vous aurez à traverser, vous n'aurez plus aucune agressivité latente... sauf peut-être envers votre Amstrad pour vous avoir ainsi épuisé.

Après une courte période d'échauffement, vous vous présentez pour la première épreuve : il s'agit de courir un 100 m en 14,25 s au plus, afin d'être qualifié. Facile, pensez-vous ! Malgré tout, vous passez la ligne d'arrivée après 14,30 s d'une course folle ! Et voilà comment on perd une vie sur les trois... Ne vous démoralisez pas ! Pour la prochaine épreuve, vous êtes sûr de gagner,puisque vous êtes champion de saut en longueur à l'école.

Que vous soyez qualifié ou non dans cette discipline, vous serez automatiquement astreint au lancer du poids, avec un jet minimal de 15,75 m... Comment, vous tirez déjà la langue ? Pourtant vous n'avez fait que la moitié des épreuves du premier jour, car il reste encore le saut en hauteur et le 400 m...

Si vous parvenez à atteindre les épreuves du deuxième jour (même en rampant), vous commencerez par le 110 m haies suivi du lancer du disque, du saut à la perche,





du lancer du javelot et, si vous êtes encore entier, vous clôturerez ce décathlon par un "petit" 1500 m. (Je pense qu'arrivé à ce stade, vous devriez avoir une médaille d'or d'office !).

Je me demande comment j'ai réussi à vous écrire tout cela après l'entorse que je me suis faite au poignet à force de courir, courir... L'essoufflement est garanti et ce jeu épuisant (physiquement) mais passionnant est à réserver à ceux qui "ne manquent pas d'air !...".

TENNIS 3D

LORICIELS
Simulation sportive

Après la démocratisation du tennis, grâce à la télévision, est-il encore besoin de rappeler les règles du jeu ?

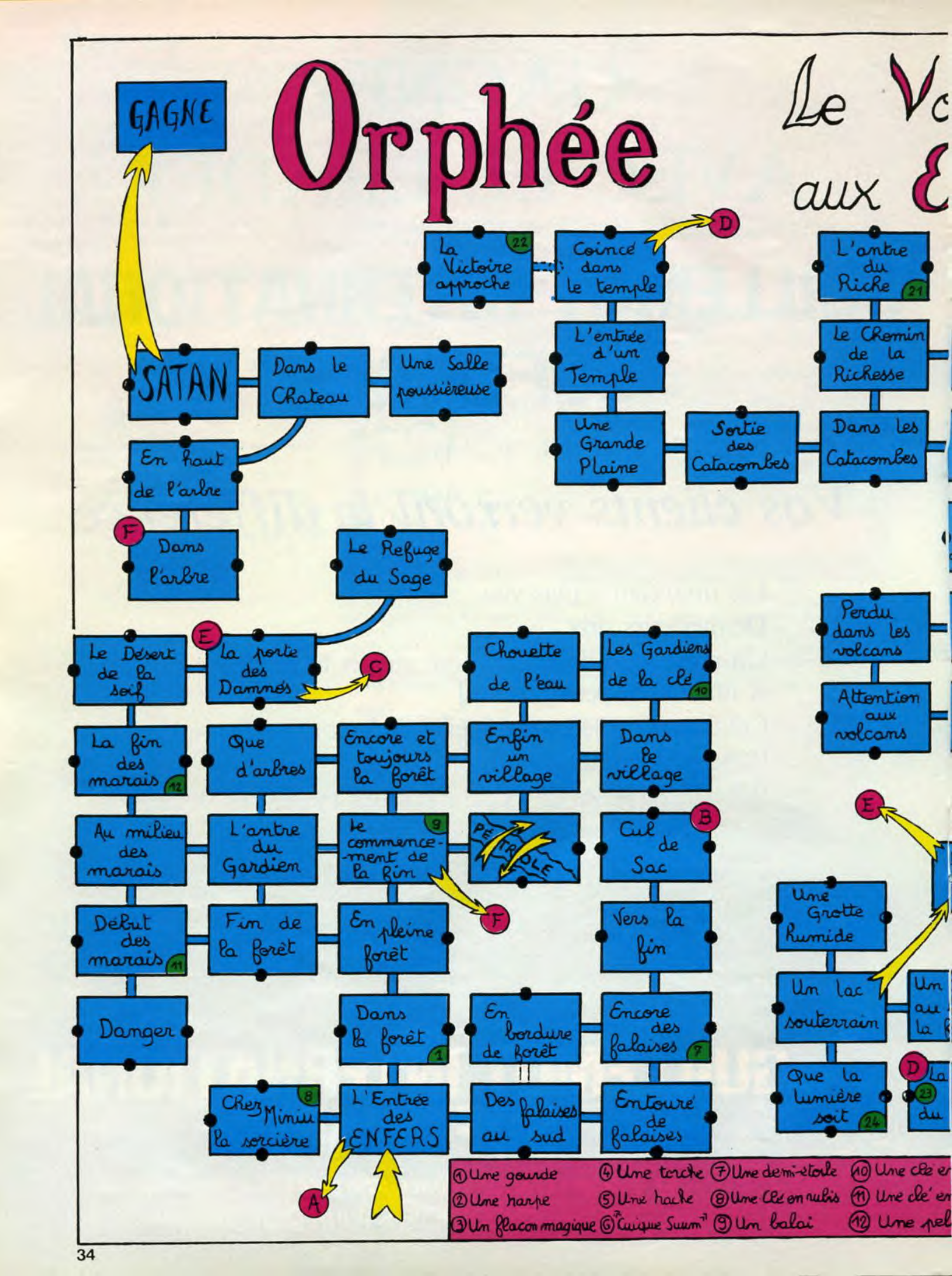
Tout d'abord, le grand principe de base est dans l'équipement de rigueur : short, maillot, paire de tennis, bandeaux pour la tête et les poignets (graine de champion oblige !) ; à ne pas oublier, bien sûr, raquette et balles.

Vous voilà fin prêt pour la grande finale ; vous commencez par jouer contre l'ordinateur, pour être sûr d'être le meilleur lorsque vous recevrez "Boom-Boom". Quel est le programme pour aujourd'hui ? Roland-Garros, Le Master de New-York ou la coupe Davis ? En effet, la première opération consiste à choisir le terrain : terre battue, gazon ou surface synthétique. Tous les préparatifs préliminaires étant effectués, vous vous retrouvez sur le court central, tendu et concentré ; vous êtes au service... Oh, joli ! Un ace pour commencer ; vous comptez sans doute démoraliser l'ordinateur...

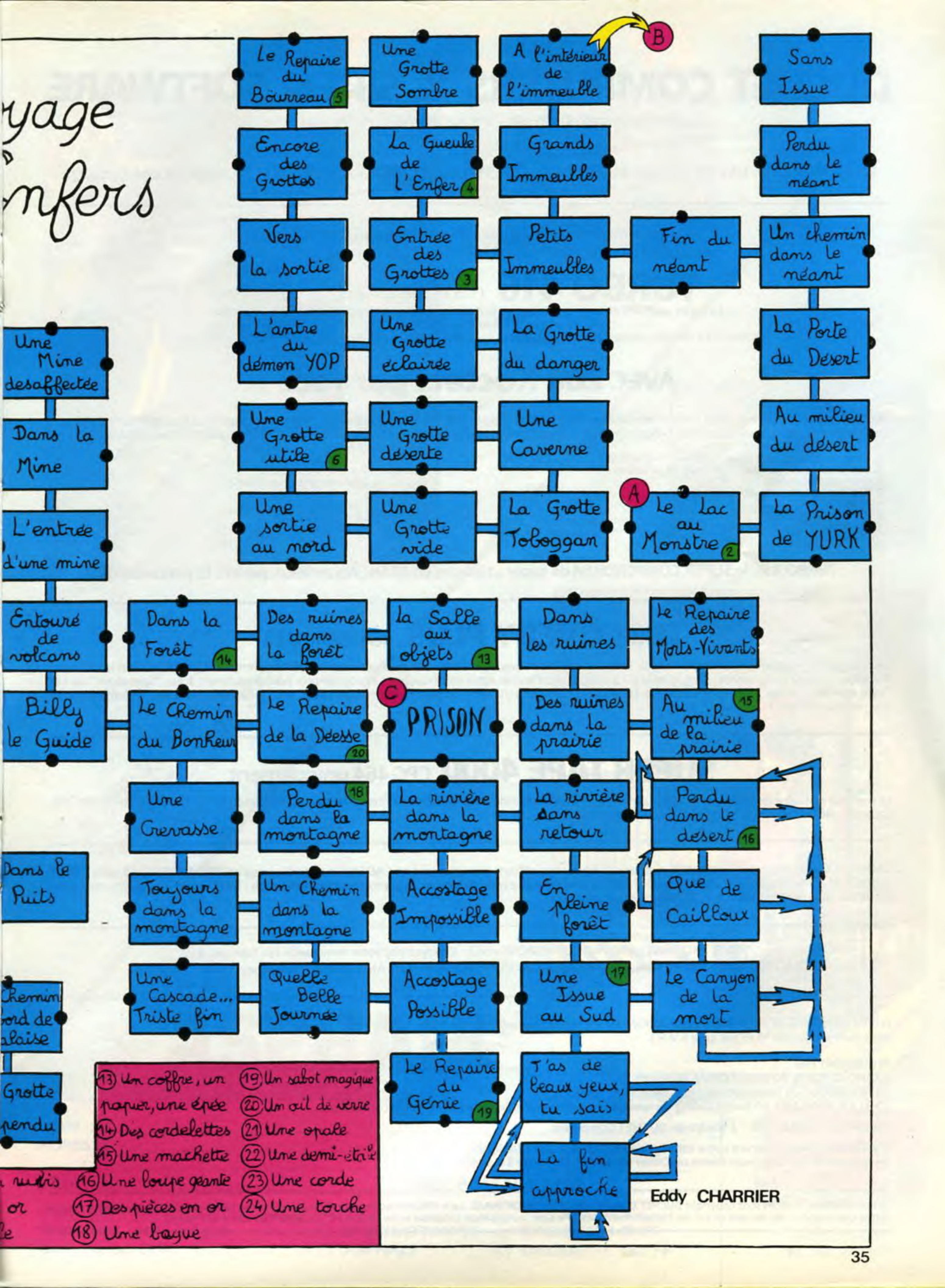
Déployant tout votre savoir, vous remportez sans mal le premier jeu, ce qui déclenche les applaudissements de la foule en délire ! Seulement, il y a six jeux dans un set... Alors, je vous laisse l'initiative quant à l'issue finale du match.



Bien que ce jeu ne soit pas parmi les nouveautés, vous serez captivé par les différents matchs possibles et vous vous déchaînerez devant votre écran. Suivant le temps dont vous disposez, vous pourrez faire votre partie en 1, 2 ou 3 sets gagnants. A noter l'animation et le temps de réponse qui sont suffisamment rapides pour suivre vos réflexes.



Orphée
Le
aux
GAGNE
SATAN
Dans le Chateau
Une Salle poussiéreuse
En haut de l'arbre
Dans l'arbre
Le Refuge du Sage
La Victoire approche
Coincé dans le temple
L'entrée d'un Temple
Une Grande Plaine
Sortie des Catacombes
Dans les Catacombes
L'antre du Riche
Le Chemin de la Richesse
Perdu dans les volcans
Attention aux volcans
Le Désert de la soif
La porte des Damnés
Chouette de l'eau
Les Gardiens de la clé
La fin des marais
Que d'arbres
Encore et toujours la forêt
Enfin un village
Dans le village
Au milieu des marais
L'antre du Gardien
Le commencement de la fin
PÉTROLE
Cul de Sac
Début des marais
Fin de la forêt
En pleine forêt
Vers la fin
Une Grotte humide
Un lac souterrain
Danger
Dans la forêt
En bordure de forêt
Encore des falaises
Que la lumière soit
Chez Miniu la sorcière
L'Entrée des ENFERS
Des falaises au sud
Entouré de falaises
① Une gourde
② Une harpe
③ Un flacon magique
④ Une torche
⑤ Une hache
⑥ "Cuique Suum"
⑦ Une demi-étoile
⑧ Une Clé en rubis
⑨ Un balai

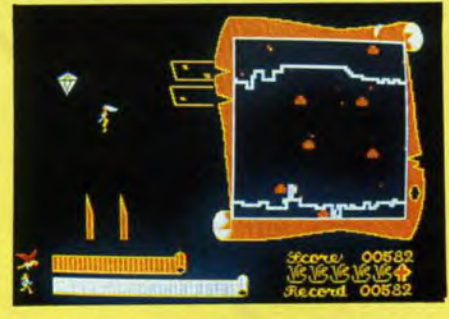


yage
nfers
Le Repaire du Bourreau 5
Une Grotte Sombre
A l'intérieur de l'immeuble
B
Sans Issue
Encore des Grottes
La Gueule de l'Enfer 4
Grands Immeubles
Perdu dans le néant
Vers la sortie
Entrée des Grottes 3
Petits Immeubles
Fin du néant
Un chemin dans le néant
Une Mine desaffectée
L'antre du démon YOP
Une Grotte éclairée
La Grotte du danger
La Porte du Desert
Dans la Mine
Une Grotte utile 6
Une Grotte déserte
Une Caverne
Au milieu du désert
L'entrée d'une mine
Une sortie au nord
Une Grotte vide
La Grotte Toboggan
A
Le Lac au Monstre 2
La Prison de YURK
Entouré de volcans
Dans la Forêt 14
Des ruines dans la forêt
La Salle aux objets 13
Dans les ruines
Le Repaire des Morts-Vivants
Billy le Guide
Le Chemin du Bonheur
Le Repaire de la Déesse 20
C
PRISON
Des ruines dans la prairie
Au milieu de la prairie 15
Une Crevasse
Perdu dans la montagne 18
La rivière dans la montagne
La rivière sans retour
Perdu dans le desert 16
Dans le Puits
Toujours dans la montagne
Un Chemin dans la montagne
Accostage Impossible
En pleine forêt
Que de Cailloux
Chemin bord de falaise
Une Cascade... Triste fin
Quelle Belle Journée
Accostage Possible
Une Issue au Sud 17
Le Canyon de la mort
Grotte pendu
Le Repaire du Génie 19
T'as de beaux yeux, tu sais
La fin approche
13 Un coffre, un papier, une épée
19 Un sabot magique
20 Un œil de verre
14 Des cordelettes
21 Une opale
15 Une machette
22 Une demi-étoile
rubis
16 Une loupe géante
23 Une corde
or
17 Des pièces en or
24 Une torche
le
18 Une bague
Eddy CHARRIER

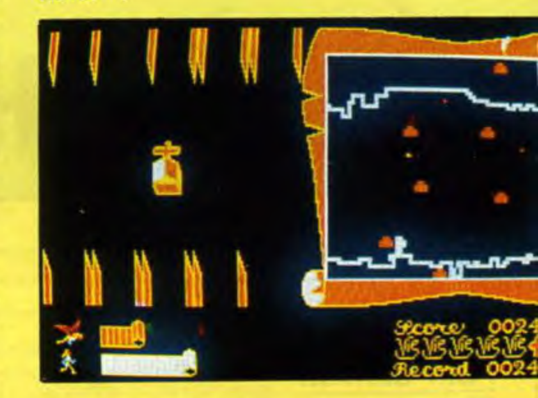
ATAHUALPA

TRANSOFT
Arcade

Après une journée littéralement éreintante, je me couche et me retrouve immédiatement dans les bras d'Orphée (quoi de plus agréable !..). Celui-ci a décidé de me faire visiter son grenier, à en croire le lieu où je me trouve, ce qui n'est pas des plus romantiques.
Tout-à-coup, je me sens fortement attirée par une boîte mystérieuse (au fond, à gauche), ayant une seule inscription : "Plan magique des ruines d'Atahualpa". C'est l'occasion unique de visiter cette célèbre cité aztèque et de pouvoir amasser fortune... grâce aux nombreux trésors qui y sont restés, d'après la légende. Sans une seconde d'hésitation, je m'empare du précieux plan et en avant pour... Aïe !... Que se passe-t-il ? Mon dos me fait terriblement mal... j'ai l'impression qu'il va éclater ! Je sombre alors dans une demi-inconscience et lorsque je reviens à moi, je suis face à un miroir et que vois-je ? Des ailes sont apparues dans mon dos...
Sans plus tarder, je fais un petit essai. Quelle sensation magnifique ! Malheureusement, je suis très vite épuisée (il faudra ménager ce moyen de déplacement...).
C'est ainsi que je pars à la recherche de mes premiers trésors : un dollar "mexicain" par-ci, un diamant par-là à moins que ce ne soit un coffre ; chaque richesse correspond à un nombre de points différents et le coffre a l'avantage de doubler les points marqués ultérieurement.
Hélas, chaque médaille a son revers ! Je suis prisonnière de cette cité et je ne tarde pas à découvrir qu'elle est sphérique : quel que soit le chemin que j'emprunte en ligne droite, je reviens toujours à mon point de départ. Alors, il ne me reste plus qu'à repérer tous les trésors, grâce au plan, et éviter de faire de mauvaises rencontres sous forme de toupies intelligentes ou de lunatiques sphères qui n'ont qu'un seul objectif : me réduire à l'état de tombe.
Si vous vous embarquez à ma suite dans cette aventure, vous n'aurez plus qu'une idée : vous enrichir sans fin et sans reproche jusqu'au moment où vous serez étouffé de trésors et alors vous n'aurez



plus qu'une seule solution pour finir : la mort ! Vous trouverez alors que cette délivrance est bien douce... après le train d'enfer que vous aurez mené sur le "Boléro de Ravel" !

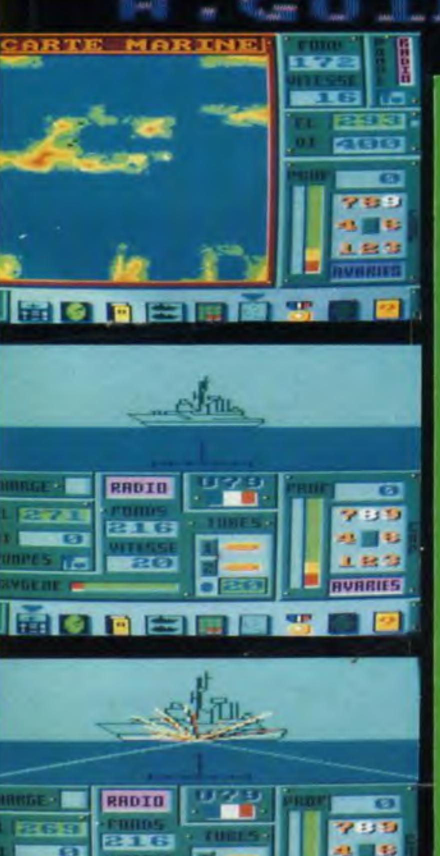


FREE GAME BLOT PRESENTE

BLUE WAR

D'APRES A. GUIRI

GRAPHISME D. ARNAUD



Simulation d'une expédition à bord d'un sous-marin U 79. Vous êtes ASPIRANT embarqué avec un équipage de 35 hommes et vous pourrez devenir AMIRAL. Pour celà, il vous faudra manœuvrer à la perfection car dans ce jeu, toutes les phases du pilotage d'un sous-marin sont à respecter.
Vous serez le maitre des combats assisté par les instruments de bord (sonar, radio, radar).
Vous aurez à détruire la flotte ennemie sur differentes cartes marines.
Le "hit" des logiciels de fin d'année à se procurer absolument !

Disponible sur :
AMSTRAD disquette 3''
THOMSON
MO5/MO6/TO7.70/TO8/TO9/TO9+
Disquettes 3''1/2, 5''1/4
Cassette

BLUE WAR

LE LOGICIEL DU MOIS SUR AMSTAR DE NOVEMBRE
LA PRESSE UNANIME:

...C'est certainement la meilleure réalisation du genre sur amstrad...
(CPC Novembre 86)

...Les écrans, en mode 0, sont très colorès et ont réellement beaucoup d'allure...
(AMSTRAD MAGAZINE Novembre 86)

...Cette simulation est exeptionnelle.Jamais avant aujourd
je n'ai vu un tel souci de détail et de finition...
(AMSTAR Novembre 86)

...C'est une simulation de sous-marin. Une bonne même...
Les mots me manquent pour vous décrire ce jeu...
(HEBDOGICIEL Octobre 86)

...C'est en résumé une simulation réussie ou l'intérêt reste élevè très longtemps...
(TEOPHILE)



FREE GAME BLOT

Z.A. de Lumbin - 38660 Le Touvet - Tél. : 76 08 29 29



EN VENTE CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS
DISTRIBUE PAR

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

RENCONTRE AVEC L'AUTEUR DE MARACAIBO

Dans notre numéro d'octobre nous vous entraînions sous la mer, avec MARACAIBO, au secours de l'agent 009 enfermé, quelque part sous la mer, dans une grotte. Après de nombreux combats avec des requins sanguinaires nous avons rencontré l'auteur qui nous a raconté son aventure, entre deux plongées dans les fonds marins.

Entretien avec François LE GRIGUER

AMSTAR : François LE GRIGUER comment avez-vous imaginé MARACAIBO ?

François LE GRIGUER : J'ai pensé à un jeu avec la mer pour décors peut-être par mes origines bretonnes mais, surtout parce que la mer a été peu utilisée dans les jeux vidéo.

AMSTAR : L'idée était là, mais le scénario ?

F.L.G. : Je voulais un jeu avec un mélange de réflexion et d'action. Ensuite, il fallait placer l'histoire sur la mer ou au contraire en-dessous, avec des hommes ou des engins. J'ai opté finalement pour l'homme sous la mer pour le côté mystérieux et angoissant des fonds marins. De nombreux adversaires devenaient ainsi possibles tels que : plongeurs ennemis, requins, poissons torpilles, mines sous-marines lancées de la surface, algues empoisonnées... Restait l'histoire. Mon plongeur allait chercher, non pas un trésor, c'est peut-être un peu trop vu, mais le moyen de délivrer un plongeur ami prisonnier, et cette clef ne devait pas être directement visible.

AMSTAR : Et c'est là que les amphores interviennent.

F.L.G. : Certaines amphores contiennent la clef qui permet d'ouvrir la grille et libérer le prisonnier. Mais cette recherche demande pas mal de temps et de tableaux, aussi en attendant, il faut alimenter en oxygène notre prisonnier et ces bouteilles se trouvent également dans les amphores. Pour compliquer un peu les choses les amphores ne se cassent que lorsqu'elles tombent sur les rochers. Vous devez en plus vous repérer en permanence dans les décors, combattre les adversaires à coups de poignard, tous les éléments d'une aventure sous-marine étaient donc réunis avec un arrière-plan de pirates puisque MARACAIBO a fait partie des repères bien connus à l'époque de BLACKBEARD ou de JACK RACKAM.



AMSTAR : Avec un générique un peu particulier.

F.L.G. : J'ai conçu mon générique avec l'idée série télévisée : un rythme rapide sur lequel certains passages du jeu alternent avec des décors, le titre et le tout synchronisé avec une musique écrite par un musicien professionnel.

AMSTAR : A part la musique, vous avez travaillé seul ?

F.L.G. : Oui, j'étais seul pour l'ensemble des dessins et du programme en ajoutant que l'aide et les critiques de LORICIELS, en cours de réalisation, m'ont été profitables. Je crois qu'un bon éditeur doit être très exigeant.

AMSTAR : Vous n'êtes donc pas salarié.

F.L.G. : Non, je suis travailleur indépendant. J'ai débuté dans l'informatique de gestion, une activité qui devient assez rapidement monotone. Les jeux vidéo sont actuellement pour moi une véritable passion.

AMSTAR : Vous ne vous sentez pas trop isolé ?

F.L.G. : Pas du tout, je travaille chez moi à un rythme plus ou moins rapide suivant les jours ou l'inspiration, mais comme je vous le disais je rencontre très fréquemment LORICIELS pour faire le projet en cours.

AMSTAR : Des projets après MARACAIBO ?

F.L.G. : Je pense que les réalisateurs de jeux ont tous des quantités de projets. Il est nécessaire de trier en fonction des goûts des utilisateurs et de l'évolution des matériels, de bien regarder ce qui sort par ailleurs. J'aborde une nouvelle idée avec deux impératifs : que les manipulations soient les plus simples possibles mais avec par contre l'action la plus difficile à suivre. J'en suis là mais je peux quand même vous dire que la prochaine réalisation sera de la science-fiction.

AMSTAR : A bientôt et bon courage.


AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64
Yie Ar KUNG FU II
Imagine
..the name of the game
The officially endorsed game by
Konami®

HIGHLANDER





OCEAN
Simulation

Un champ de bataille déserté après l'affrontement... les gens du village ramassent leurs morts et leurs blessés. Parmi ces derniers, il y a Mc Leod et étant donné la gravité de sa blessure, il ne passera sûrement pas la nuit.
Mais voilà que Mc Leod guérit... C'est impossible, il est sûrement un sujet du diable !.. Alors, il est chassé du village, contraint de vivre seul dans la nature ; jusqu'au jour où il rencontre Ramirez, qui lui apprend le "Secret". Il fait partie des quelques personnes immortelles encore présentes dans ce monde.
Et il est écrit qu'il ne doit en rester qu'un seul ; ils se rencontreront au fur et à mesure en combat singulier, le seul moyen pour tuer l'adversaire étant de le décapiter !..
Ramirez est là pour enseigner l'art de manier l'épée à Mc Leod et, comble d'ironie, ils doivent s'affronter. Si Mc Leod réussit à le vaincre, il sera transporté hors du temps dans un duel avec un nouvel adversaire, nommé Fazir ; ce second combat se déroule au cœur de New-York. Notre héros aura-t-il la force et la technique pour ne pas perdre sa tête ?
S'il y parvient, il atteindra alors l'épreuve suprême où les forces du bien qu'il représente affrontent les forces du mal qui ont les traits de l'affreux Kurgen. Le destin du monde est entre les mains de Mc Leod puisque le vainqueur de ce combat parviendra à la "connaissance" de toute chose.
Dans ce jeu, il ne vous reste plus qu'à entrer dans la peau de Mc Leod afin d'expérimenter votre maniement de l'épée dans les trois affrontements obligatoires pour parvenir à la puissance. Mais attention chaque combat a un degré de difficulté supplémentaire !
Si vous avez aimé le film Highlander, vous trouverez les phases de combat dans ce jeu, où les commandes peuvent paraître compliquées au début (après un peu d'entraînement, cela n'y paraît plus). N'oubliez pas d'avoir les idées claires dans votre technique de combat si vous voulez garder la tête sur les épaules !



MEMORY FOOL

PROBLEME N° 1
Prenons deux nombres que nous appellerons A et B. A eux deux, ils sont constitués des chiffres de 0 à 9 mais chacun de ces chiffres n'est utilisé qu'une seule fois. Par exemple, A = 3715 et B = 426890. Trouvez les deux nombres A et B tels que le cube de A soit égal au carré de B.

PROBLEME N° 2
Dans ma ville, il y a trois magasins d'informatique : DB BOUTIQUE, CV COMPUTERS et MLJ STORE. A force de les fréquenter, j'ai effectué les constatations suivantes :
— Toutes les boutiques sont fermées le dimanche.
— DB BOUTIQUE est ouvert cinq jours par semaine.
— CV COMPUTERS est ouvert quatre jours par semaine.
— MLJ STORE n'est jamais ouvert deux jours consécutifs.
— Durant une période de trois jours, DB BOUTIQUE était fermé le troisième jour, CV COMPUTERS était ouvert le deuxième jour et MLJ STORE le premier jour.
— Les lundis et les samedis, il y a au moins une boutique fermée.

Si l'on considère que les jours d'ouverture sont les mêmes chaque semaine, quel jour a-t-on la certitude de trouver les trois magasins ouverts ?

PROBLEME N° 3
Quelle est la particularité du nombre 5289476310 ?

RÉPONSES

PROBLEME N° 1
A = 4761 et B = 328509

PROBLEME N° 2
Les trois boutiques sont ouvertes le mardi.

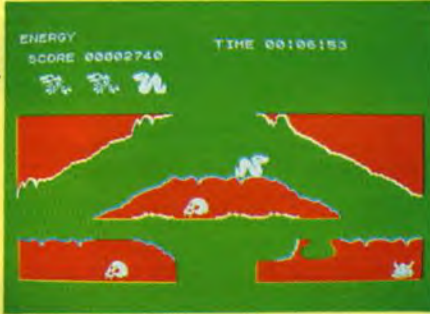
PROBLEME N° 3
Ce nombre contient tous les chiffres de 0 à 9 placés dans l'ordre alphabétique.

WRIGGLER

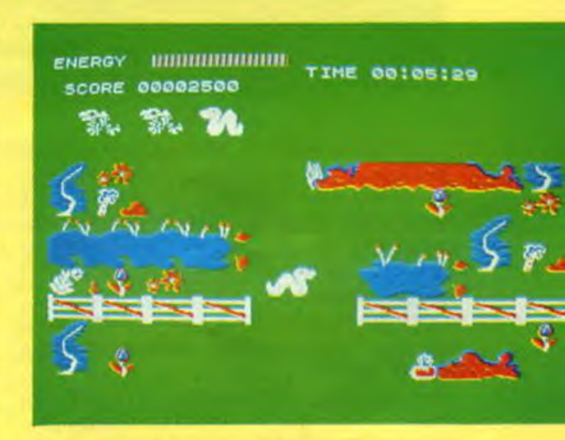
ROMANTIC ROBOT
Arcade

Qui a vu, dans la rue, le petit ver de terre ? Qui a vu, dans la rue, le petit ver tout nu ?..
Il s'agit bien de l'histoire d'un petit ver mais avant que celui-ci puisse goûter à la chaleur de notre soleil, il devra couvrir des mètres et des mètres voire même des kilomètres de souterrains ; et, en plus, il se retrouve dépendant de votre bon vouloir et de votre habileté.
Pour commencer, vous devez sortir d'un





jardin-labyrinthe très complexe ; pour vous aider, vous prenez le départ avec un second ver de terre. Si vous parvenez à le suivre, vous arriverez à prendre la clé des champs. Malheureusement, il y a une grande différence entre lui et vous : il est invulnérable, tandis que vous... Que ce soit sous la forme d'une araignée ou d'un affreux coléoptère, "Si tu touches, tu meurs...". Sans oublier le fait qu'un kilomètre à pied, ça creuse énormément : alors, il faut faire des réserves alimentaires en chemin et savoir les consommer au bon moment pour avoir son plein d'énergie.
Après maints et maints essais, vous quitterez les vertes prairies pour vous retrouver dans un environnement plus broussailleux où vous pourrez souffler un peu avant de plonger dans les noires profondeurs du dessous du sous-sol. Vous pénétrez alors dans un terrain mouvant et garni de crevasses. Redoublez alors de prudence car un pas de travers (pardon une glissade !) et c'est la chute sans fin dans l'enfer !.. Si vous parvenez à éviter ce passage brûlant, vous entrerez dans la phase finale de votre marathon où vous aurez besoin non seulement d'un ascenseur mais également d'une clé adaptée pour chaque porte ; c'est alors qu'intervient la grille codée jointe au jeu.
Dans cet univers où le graphisme est de bonne qualité et les couleurs éclatantes, vous finirez votre parcours (si vous le finissez...) en bavant d'énervement ou d'épuisement à force de ramper...



DRUID

FIREBIRD
Arcade/Aventure



Ah, quelle belle matinée ! Le temps s'annonce idéal pour faire un petit tour en forêt ; surtout, ne pas oublier la serpe d'or. Si vous ne commencez pas la cueillette du gui tout de suite, il sera trop tard et personne ne le fera à votre place puisque vous êtes le dernier de la lignée des grands druides.
Qu'il fait bon vivre dans le royaume de Belorn depuis que les forces du bien et du mal sont équilibrées ; le seul vestige de ce passé houleux reste le donjon du monstre Acamantor, que vous pouvez apercevoir du chêne où vous vous trouvez.
Mais, quelle est cette agitation en haut du donjon ? A travers la porte interdimensionnelle, vous voyez quatre princes diaboliques, vous êtes tellement stupéfait que... Aïe !... et voilà vous vous êtes encore coupé avec votre serpe (magique peut-être mais bien réelle pour les coupures)...
De toute façon, plus question de s'occuper du gui pour aujourd'hui ; il faut anéantir ces quatre personnages au plus vite, les chasser jusque dans les moindres recoins du donjon et fermer la porte sur eux à tout jamais.
Contrairement à votre célèbre ancêtre, vous n'en êtes plus à la potion magique depuis longtemps, mais vous avez sur votre chemin des coffres renfermant des charmes puissants. Suivant ce qu'ils contiennent, vous pouvez faire un plein d'eau, de feu et de foudre (sortilèges célestes et éternels)... Mais ce n'est pas tout : vous pouvez accéder à l'invisibilité, créer un Golem qui pourra vous servir d'éclaireur ou même déclencher un chaos !..



Maintenant, vous avez les moyens de les faire... enfermer mais il reste un problème (oh, tout petit) : il s'agit de votre énergie. Vous avez beau être druide, il n'empêche que les progénitures de l'enfer vous épuisent, puisque vous vous sentez si las, il faut éliminer et pour cela courir à la recherche des pentogrammes de vie qui rechargent votre énergie.
A moins que le ciel ne vous tombe sur la tête, vous êtes fin prêt pour obtenir le titre de grand maître des druides de tous les temps ! Une qualité indispensable pour ce jeu : être très rapide, sinon vous perdrez très rapidement tous vos pouvoirs.



INFILTRATOR

U.S. GOLD
Aventure



Une nouvelle fois, le monde est au bord du grand plongeon ; le responsable de cet état de fait, qui se renouvelle périodiquement, est le "Mad leader". L'objectif final de cette mission sera donc sa destruction ; seulement, accepterez-vous cette lourde responsabilité ?
Pour vous permettre d'avoir toutes les chances de votre côté, je vous propose de vous glisser dans l'enveloppe du Capitaine Johnny dit "Jimbo-baby" ; mais, rassurez-vous vous n'allez pas vous retrouver brutalement face à votre ennemi juré !..
Vous êtes prêt ?.. Jimbo-baby, il va falloir décoller (dans tous les sens du terme !). Bien installé dans votre cockpit, vous faites toutes les vérifications usuelles de votre hélicoptère... "Vérifications terminées. Paré au décollage...". Immédiatement, vous programmez l'ADF (Automatic Direction Finder) et jetez un coup d'œil nonchalant sur votre carte... Ce n'est pas possible ! déjà un autre appareil en vue !.. Ami ou ennemi ?.. Vite, envoyez une demande d'identification, attention, vous devez faire une réponse en retour et si, par un malheureux hasard, ce n'est pas la bonne, vous voilà plongé dans un combat aérien à mort (vous avez une chance sur deux de vous tromper).



Une fois arrivé à destination sans encombre (attention à l'atterrissage), vous êtes tenu de remplir trois missions successives, de difficulté croissante bien sûr. Vous avez à votre disposition tout un matériel, que dis-je tout un arsenal, allant du gaz paralysant, détecteur de mines ou explosifs jusqu'à l'appareil photo (vous aurez à photographier des documents importants) et même vos papiers ! (C'est vrai que maintenant, il est dangereux de voyager sans papiers !). Saurez-vous aller jusqu'aux structures de l'installation ennemie ?
Les partisans d'un jeu simple auraient pu arrêter leur lecture depuis longtemps, mais grâce à un entraînement poussé, vous parviendrez à découvrir toute l'ampleur et tout l'intérêt de ce jeu. Le graphisme est intéressant, notamment en ce qui concerne le cockpit de l'hélicoptère.



LIGHTFORCE

FTL/UBI SOFT
Arcade

Rapport centre de coordination des forces interplanétaires - STOP - 15 heures - STOP - R.A.S. - STOP.
Le message vient à peine d'être lancé qu'un appel de détresse nous parvient. "Pouvez-vous répéter"? Nous vous recevons très mal... Maintenant, nous vous recevons 5 sur 5" ; ce sont les colonies autour du secteur de Régulus qui envoient un appel

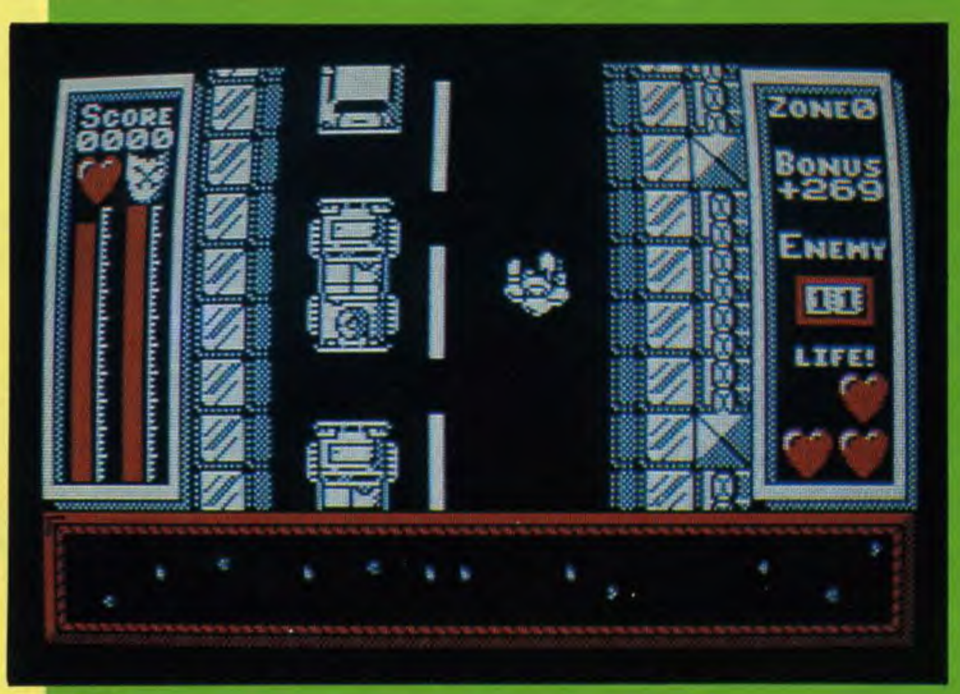


désespéré : des vaisseaux spatiaux, dont l'origine est inconnue, sont en train de débarquer sur les positions clés. Immédiatement, toutes les forces spatiales sont envoyées vers Régulus.

"Allo, allo : Appel à toutes les unités pour le contrôle de la profondeur de l'espace. Comment ? Il n'y a qu'un seul avion de chasse pour cette mission ?"... et c'est ainsi que, vous et votre fidèle LIGHTFORCE, vous vous retrouvez seul contre tous !... Vous n'êtes pas effrayé puisque votre mot d'ordre est : "LIGHTFORCE IS FOR VENGEANCE"... Vous avez tous pouvoirs et commencez votre affrontement dans l'environnement de l'étoile Asteroid. Si vous vous montrez particulièrement habile et rapide, vous n'utiliserez pas vos cinq vies pour traverser ce "paysage" et abattre vos nombreux et diffé-



rents ennemis ; vous avez même la possibilité de récupérer une vie (miraculeux, non !).
Ne pensez pas que vous soyez alors tiré d'affaire ou même hors de portée... Il vous faudra refaire le parcours du combattant au-dessus de la planète jungle puis attaquer la plate-forme orbitale pour enfin parvenir à la planète ICE. (Vous aurez alors gagné vos galons et vos médailles).
Crispation garantie avec ce jeu. Mais je vous conseille de persévérer afin d'atteindre le sommet, car vous aurez l'occasion de voir un graphisme agréable et varié.



STAINLESS STEEL

MIKROGEN
Arcade/Aventure

Vous êtes encore douillettement emmitouflé dans vos couvertures lorsque votre téléphone (celui qui ne sonne que dans les cas d'extrême urgence...) vous tire de vos rêves calmes et paisibles... Que peut-il donc se passer ? Malheureusement, c'est encore l'infâme Dr Vardos qui veut conquérir le monde ! Il ne vous reste plus qu'à le retrouver et à l'anéantir de manière définitive.
Seulement, comment se rendre dans la zone où doit se dérouler le combat ? A pied, à cheval ou en voiture ? Pour vous éviter une monotonie de moyen de locomotion, vous avez plusieurs zones à traverser obligatoirement, chaque fois d'une manière différente.
Pour vous mettre doucement en train (enfin, façon de parler !..), vous devez rejoindre à pied votre super bolide "Nightwind". Vous avez quelques ennemis à abattre afin de pouvoir atteindre le bout de la zone où "Nightwind" est garé, mais vous n'oubliez pas que votre devise est : "Vaincre ou être vaincu !"
Vous ne serez admis à traverser la zone suivante uniquement si vous parvenez à détruire toutes (je dis bien TOUTES) les troupes du Dr Vardos ; je peux vous assurer qu'il s'est bien entouré, et vous avez largement le temps d'essoufler votre moteur avant d'arriver à la dernière zone de barrage protégeant le quartier général du Dr Vardos.
Il ne vous reste plus qu'à utiliser la voie des airs pour détruire les créatures sous-marines qui tentent désespérément de vous arrêter ; à bord de votre avion, vous disposez d'une arme supplémentaire que vous ne pouvez utiliser que dans cette zone.
Et alors, et alors ?.. Hé, hé, vous êtes arrivé au Q. G., fin prêt pour affronter l'empêcheur de tourner en rond. La suite de l'histoire est entre vos mains...
Vous pouvez vous procurer ce jeu avec un bon graphisme, à une condition quand même si vous vous acharnez au niveau 4 intitulé "No chance" : avoir un moral d'acier !



TRIPLE PACK
DOPPLEGANGER, SUPER SAM, DEFEND OR DIE

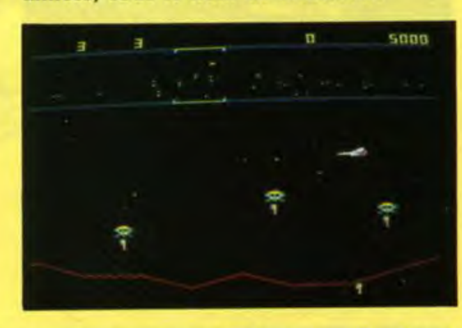
ALLIGATA
Aventure



Vous avez votre nouvelle disquette de jeux entre les mains et vous voilà impatient de les découvrir !.. Rendez-vous compte !.. Vous en avez trois pour le prix d'un, sur une seule disquette...
Et vous voilà parti pour le premier voyage et, ô luxe, il s'effectue en trois dimensions ; quant à vous, vous avez la possibilité de vous dédoubler (et de vous retrouver, heureusement...) pour résoudre une sombre énigme de lingots... Pour cela, vous avez le temps d'un sablier...
Je vous sens sceptique et pas vraiment emballé ; c'est sans importance... il vous suffit de vous transformer en Super Sam et en avant pour la grande aventure. Tout à l'heure, vous passiez d'une pièce à une autre et maintenant, vous évoluez dans un labyrinthe avec comme seul but celui de trouver et de réunir tous les morceaux formant une cage. Seulement, une cage vide, cela n'a pas de sens... alors, vous y enfermez Boris. (Je vous laisse le soin de savoir qui est Boris et pourquoi vous devez le capturer...). Rassurez-vous ; ce n'est quand même pas une mission sans problème : vous devez éviter des capteurs d'énergie (la vôtre, bien sûr) et ne pas tomber dans les trous noirs, sans oublier les comptes à rebours ou les bombes...
Vous n'êtes toujours pas passionné ? Alors, il ne vous reste plus qu'une chance d'être séduit. Des profondeurs de l'abîme, vous vous propulsez dans l'espace et à



bord de votre vaisseau, vous devez tout vaincre et les envahisseurs qui vous veulent du mal sont fort nombreux ; tout cela ressemble beaucoup à une version de jeu de bar qui était sortie, il y a déjà quelques années, sous le nom de Defender.



Si vous pensez qu'il n'y a rien de génial dans ces trois jeux, je vous dis : "vous avez raison !" N'allez pas pour autant jeter cette disquette à la poubelle : vous pourrez toujours l'utiliser comme intermède entre deux casse-méninges.

TUJAD

ARIOLASOFT
Arcade

En cette année 2093, nos orbites géostationnaires sont pratiquement aussi encombrées que l'étaient les autoroutes de nos ancêtres au XXe siècle. Nos techniques de contrôle ont beau être parfaitement au point, il arrive que des incidents se produisent sur certains réacteurs. Le problème actuel se situe au niveau du réacteur 14C qui se trouve à 27 000 km au-dessus de l'Océan Atlantique.



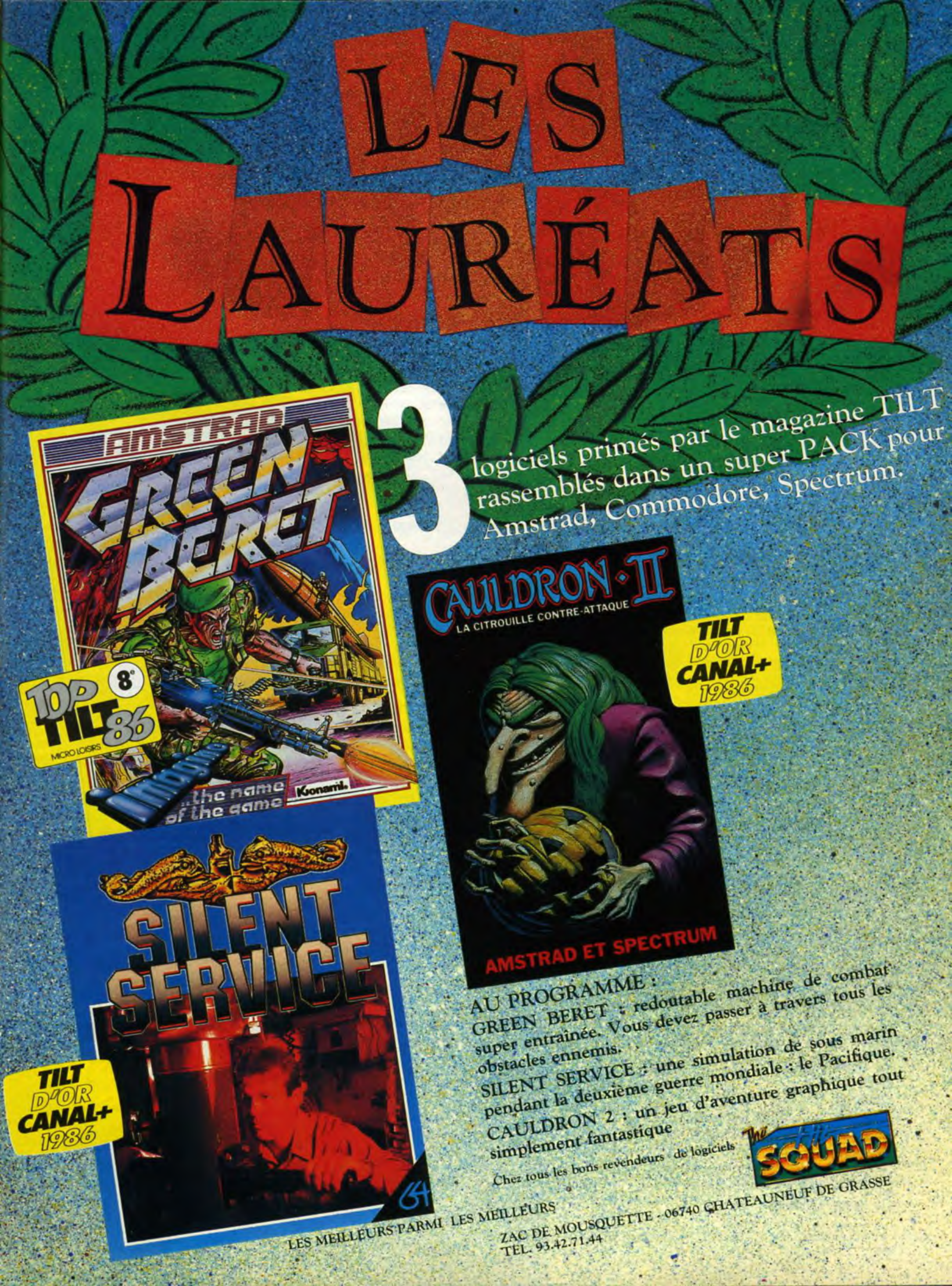
Actuellement, la situation n'est pas des plus optimistes ; en effet, TUJAD, le responsable de toute cette histoire, a développé un défaut dans le registre émotionnel du système de contrôle (EDS) si bien que tout ce qui se trouve dans le réacteur est considéré comme ennemi à abattre (réjouissant, n'est-ce-pas ?)... Mais qui est TUJAD ? littéralement : The Josephson junction Supercomputer. Et son erreur



(personne n'est parfait...) doit être rattrapée immédiatement car la fuite de radiation qui se passe sur le réacteur 14C risque d'entraîner sa destruction !...
Seulement, voilà ! Il nous faut "quelqu'un" d'invulnérable aux radiations, ce qui ne court pas les rues !... Il y a bien ce petit GEN19 mais il n'a encore aucune expérience ; qu'importe, c'est lui ou rien du tout !...



Tout ce qu'on demande à GEN19, c'est de rassembler toutes les pièces nécessaires pour construire un nouvel EDS (déjà décrit plus haut...). Il ne lui reste plus qu'à déambuler dans le réacteur, faire sa cueillette et se défendre en choisissant dans sa panoplie de défense, la bonne arme au bon moment.
Cela paraît simple à priori mais il y a beaucoup de pièces dans un EDS et le puzzle ne se reconstituera pas comme par enchantement ! A noter, entre autres, au niveau graphique un effet très intéressant pour la dématérialisation de GEN19 afin de le transporter dans un autre circuit. Une chose est sûre, c'est que cette fois on ne pourra pas affirmer que là où il y a de la GEN, y'a pas de plaisir !..


LES LAURÉATS
3 logiciels primés par le magazine TILT rassemblés dans un super PACK pour Amstrad, Commodore, Spectrum.
AMSTRAD
GREEN BERET
TOP TILT 86
8e
MICRO LOISIRS
...the name of the game
Konami
CAULDRON · II
LA CITROUILLE CONTRE-ATTAQUE
TILT D'OR CANAL+ 1986
AMSTRAD ET SPECTRUM
SILENT SERVICE
TILT D'OR CANAL+ 1986
AU PROGRAMME :
GREEN BERET : redoutable machine de combat super entraînée. Vous devez passer à travers tous les obstacles ennemis.
SILENT SERVICE : une simulation de sous marin pendant la deuxième guerre mondiale : le Pacifique.
CAULDRON 2 : un jeu d'aventure graphique tout simplement fantastique
Chez tous les bons revendeurs de logiciels
The Hit SQUAD
LES MEILLEURS PARMI LES MEILLEURS
ZAC DE MOUSQUETTE - 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93.42.71.44

CARTOMANIE

Fabrice PESIN

Cartomanie est un jeu d'arcade, qui ne demande que peu de raisonnement mais surtout de bons réflexes.
Voici l'histoire : POKOS, petit joueur de poker, et ses cartes ont été transférés dans le monde de l'inifiniment petit par le sorcier diabolique CARTOS. POKOS, pour retrouver sa taille normale, doit ramasser toutes ses cartes (jusqu'à 5000 points). Mais, le sorcier ne lui a pas facilité les choses : ce dernier a éparpillé diverses bombes dans le parcours. De plus, POKOS ne peut pas remarcher sur sa trajectoire. Pour conclure le tout, il doit faire un choix, car il ne peut pas prendre toutes les cartes (il a donc intérêt à prendre les cartes les plus côtées). A 5000 points, notre héros reprendra sa taille normale.
Ce logiciel est composé de deux programmes : un programme d'introduction que vous sauverez par save "CARTO" et le programme principal qu vous nommerez CARTO1. On peut utiliser les touches ainsi que le joystick. De plus, il n'est pas nécessaire de passer en majuscules. Lorsqu'on vous demandera votre nom, il n'est pas nécessaire d'effacer les flèches du [TAB]. Par la suite, utilisez les flèches du curseur pour indiquer votre sexe. A partir de là, vous pourrez jouer.
BONNE CHANCE !!!

```
10 REM ******************
20 REM * Fabrice  PESIN *
30 REM *    presente    *
40 REM *   CARTO-MANIE  *
50 REM *      pour      *
60 REM *    CPC 464     *
70 REM *    CPC 664     *
80 REM *    CPC 6128    *
90 REM ******************
100 DEFINT a-z:INK 0,1:INK 1,24:INK 2,1:INK 3,15:BORDER 1:WIDTH 255
110 MODE 1:SYMBOL AFTER 225
120 SYMBOL 225,0,240,240,240,240,240,240,0
130 SYMBOL 226,56,56,214,254,214,16,56,0
140 SYMBOL 230,0,0,0,0,0,0,112,250
150 SYMBOL 231,124,242,127,28,30,24,24,63
160 SYMBOL 232,127,223,111,222,222,222,223,15
170 SYMBOL 233,27,27,27,27,27
180 SYMBOL 240,0,0,128,192,96,48,96,192
190 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT"CARTO":xoff=0:yoff=32:GOSUB 230
200 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT"MANIE":xoff=0:yoff=180:GOSUB 230
210 LOCATE 1,1:PRINT"      "
220 GOTO 280
230 TAG:PLOT 500,500,3:FOR x=0 TO 56
240 FOR y=0 TO 7
250 IF TEST(x*2,399-y*2)=2 THEN MOVE xoff+x*10,399-yoff-y*16:PRINT CHR$(225);
260 NEXT y,x
270 TAGOFF:RETURN
280 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,15
290 LOCATE 33,17:PRINT CHR$(233):LOCATE 33,16:PRINT CHR$(232);CHR$(240):LOCATE 33,15:PRINT CHR$(231):LOCATE 33,14:PRINT CHR$(230):LOCATE 33,7:PRINT CHR$(248)
300 LOCATE 31,10:PRINT CHR$(226);"   ";CHR$(227):LOCATE 31,13:PRINT CHR$(229);"   ";CHR$(228)
310 FOR a=1 TO 360
320 MOVE 520,220
330 PLOT 520+100*SIN(a),220+90*COS(a),INT(RND*4)
340 DEG:NEXT
350 PEN 1
360 MOVE 450,280:DRAW 515,390,2:MOVE 596,280:DRAW 525,390
370 MOVE 470,140:DRAW 515,220:MOVE 570,140:DRAW 525,220
380 FOR a=1 TO 360
390 DEG
400 MOVE 520,220:
410 PLOT 520+10*COS(a),220+10*SIN(a),1
420 NEXT
430 FOR d=1 TO 150:FOR p=1 TO 3:c=(RND*25)+2
440 INK p,c:NEXT p,d
450 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT CHR$(164)" 1986 de Fabrice PESIN   ";
460 PEN 1:PRINT CHR$(243)" Appuyer "CHR$(243)
470 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 470
480 GOSUB 520
490 LOCATE 27,25:PEN 1:PRINT CHR$(243)" Loading "CHR$(243)
500 RUN "cartol"
510 END
520 SOUND 1,239,80:SOUND 2,238,80
530 SOUND 1,225,20:SOUND 2,224,20
540 SOUND 1,268,20:SOUND 2,267,20
550 SOUND 1,239,20:SOUND 2,238,20
560 SOUND 1,301,20:SOUND 2,300,20
570 SOUND 1,268,20:SOUND 2,267,20
580 SOUND 1,319,20:SOUND 2,319,20
590 SOUND 1,301,20:SOUND 2,300,20
600 SOUND 1,358,20:SOUND 2,357,20
610 SOUND 1,268,20:SOUND 2,267,20
620 SOUND 1,319,20:SOUND 2,318,20
630 SOUND 1,301,20:SOUND 2,300,20
640 SOUND 1,358,20:SOUND 2,357,20
650 SOUND 1,319,20:SOUND 2,318,20
660 SOUND 1,379,20:SOUND 2,378,20
670 RETURN
```

```
10 REM *****************
20 REM * Fabrice PESIN *
30 REM *   presente    *
40 REM *  CARTO-MANIE  *
50 REM *     pour      *
60 REM *   CPC 464     *
70 REM *   CPC 664     *
80 REM *   CPC 6128    *
90 REM *   (C) 1986    *
100 REM *****************
110 ON BREAK GOSUB 2440
120 SYMBOL AFTER 0
130 SYMBOL 128,56,84,254,238,124,40,56,16
140 SYMBOL 129,108,68,130,130,68,68,40,20
150 SYMBOL 130,0,0,0,0,16,16,56,56
160 SYMBOL 131,28,56,16,56,120,56,64,16
170 SYMBOL 226,56,56,214,254,214,16,56,0
180 SYMBOL 230,0,0,0,0,0,0,112,250
190 SYMBOL 231,124,242,127,28,30,24,24,63
200 SYMBOL 232,127,223,111,222,222,222,223,15
210 SYMBOL 233,27,27,27,27,27
220 SYMBOL 234,56,84,254,238,124,40,56,160
230 SYMBOL 235,16,56,16,84,254,84,16,16
240 SYMBOL 237,56,124,78,87,9,24,24
250 SYMBOL 238,60,118,239,239,246,124,56,108
260 SYMBOL 239,108,198,195,195,195,231,0,0
270 SYMBOL 240,0,0,128,192,96,48,96,192

280 REM ***** TITRE *****
290 MODE 1:INK 0,0:BORDER 1:INK 1,18:INK 2,13:INK 3,2:PAPER 0:PEN 1:CLS
300 D$="CARTO-MANIE"
310 POKE &B338,219
320 ORIGIN 80,330
330 FOR K=1 TO LEN(D$)
340 D=ASC(MID$(D$,K,1))
350 C=HIMEM+D*8+8
360 FOR I=1 TO 8
370 A=PEEK(C)
380 B$=BIN$(A,8)
390 FOR J=1 TO 8
400 S$=MID$(B$,J,1)
410 IF S$="0" THEN 460
420 PLOT X+J*4,I*4
430 PLOT X+2+J*4,I*4
440 PLOT X+J*4,I*4+5
450 PLOT X+2+J*4,I*4+2
460 NEXT J:C=C-1:NEXT I
```

MEURTRES EN SERIE



Après "Meurtre à grande vitesse" puis "Meurtres sur l'Atlantique" (Tilt d'Or 1986 du meilleur jeu d'aventure policière), COBRA SOFT présente une nouvelle super-production :

MEURTRES EN SERIE

1986. A 70 kilomètres des côtes françaises, une petite île anglo-normande est encore un royaume féodal... avec son Seigneur, ses traditions et ses anciennes coutumes !

C'est dans ce décor extraordinaire que se situe l'intrigue de "Meurtres en série", la nouvelle énigme proposée par Bertrand BROCARD.

Dans cette aventure, plusieurs histoires s'entremêlent: Légendes celtiques, chasse au trésor, vengeances, fièvre de l'Or, folie....

Le joueur devra démêler les fils de l'énigme policière, mais sa tâche ne sera terminée que lorsqu'il aura percé le "Secret des Moines" et découvert le trésor...

Le jeu se déroule en temps réel et il vous faudra revivre plus d'une fois cette "journée particulière" !

Vivez réellement l'aventure !

Non seulement vous trouverez de véritables indices dans la boite (tablette d'argile gravée, bas de femme, parchemin... pour n'en citer que quelques-uns) mais Cobra Soft va encore plus loin !

En effet, l'un des lieux de "Meurtres en série" existe réellement. Et — en venant à Paris — vous pourrez l'explorer "pour de vrai" !!!

Et si vous allez jusqu'à l'île, vous pourrez y découvrir le "trésor"...



Pour recevoir notre catalogue, envoyez le bon de commande en précisant "CATALOGUE" Joindre 2 timbres à 2,20 F.

MEURTRES EN SERIE
Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD.
Graphismes : Christian DESCOMBES.
Programmation : Gilles BERTIN.
Un produit HITECH PRODUCTIONS
édité par COBRA SOFT – B.P. 155 71104 CHALON S/SAÔNE CEDEX.

STAR 4

BON DE COMMANDE - "Meurtres en série" - AMSTRAD

Cassette : **250,00 F**
Disquette : **299,00 F**
A l'adresse suivante :
Nom ______________ Prénom ______________
Adresse ______________________________
____
Ci-joint mon règlement par chèque (ajouter 30 F pour le port)
soit ______________________________ F

A envoyer à Cobra Soft - BP 155 - 71104 Chalon-s/Saône Cedex.

```
470 X=X+40
480 NEXT K
490 PEN 2:FOR A=1 TO 40:LOCATE A,7:FOR K
=1 TO 60::NEXT K:SOUND 1,25,1,7:PRINT CH
R$(128):NEXT
500 PEN 2:LOCATE 18,9:PRINT "MENU :":LOC
ATE 1,12:PRINT "Explication___________
__________ (1)":PRINT:PRINT "Debut du j
eu______________________ (2)"
510 PEN 3:LOCATE 1,19:PRINT STRING$(39,"
*"):LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,"*"):FO
R A=20 TO 24:LOCATE 1,A:PRINT "*":LOCATE
 39,A:PRINT "*":NEXT:PEN 1:LOCATE 8,22:P
RINT "(C) 1986 De Fabrice Pesin":PEN 2
520 ENV 1,2,7,1,1,-1,1,12,-1,10:ENV 2,1,
15,1,15,-1,10:ENV 3,11,1,1,11,-1,6
530 READ T:IF T=1 THEN 580
540 IF T=80 THEN P=60 ELSE P=30
550 SOUND 2,T,P,0,1,1:SOUND 4,T*2,P,0,2,
1:SOUND 1,T/2,P,0,3.1
560 GOTO 530
570 DATA 159,119,119,119,127,119,106,106
,106,119,106,95,95,95,106,95,89,89,89,95
,89,80,80,95,106,119,106,106,106,119,127
,119,119,119,119,1
580 LOCATE 1,17:PRINT "Votre choix .....
...":
590 O$=INKEY$:IF O$="" THEN 590
600 IF O$<>"1" AND O$<>"2" THEN 590
610 IF O$="2" THEN vie=3:GOTO 790
620 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK
2,9:INK 3,6,2
630 PEN 1:FOR A=1 TO 40:LOCATE A,1:PRINT
 CHR$(128);:SOUND 1,A*15,1,0,1,1:LOCATE
A,25:PRINT CHR$(128);:NEXT A:FOR A=1 TO
25:SOUND 4,A*10,1,0,1,1:LOCATE 1,A:PRINT
 CHR$(128);:LOCATE 40,A:PRINT CHR$(128);
:NEXT A
640 :POKE &B1C8,0:POKE &B1CF,&CC:POKE &B
1D0,&33:
650 BORDER 3:LOCATE 5,3:PEN 3:PRINT"CART
O-MANIE":PEN 2:POKE &B1C8,1:POKE &B1CF,&
88:POKE &B1D0,&44:POKE &B1D1,&22:POKE &B
1D2,&11:
660 PEN 2:LOCATE 8,4:PRINT "------------
------------"
670 LOCATE 3,6:PRINT"Lors d'une partie d
e poker,POKOS , ":LOCATE 3,8:PRINT"petit
 joueur,osa gagner CARTOS,le":LOCATE 3,1
0:PRINT"sorcier diabolique.Celui-ci,pour
 se":LOCATE 3,12:PRINT"venger,transfere
POKOS et toutes"
680 LOCATE 3,14:PRINT"ses cartes dans l'
infiniment petit.":LOCATE 3,16:PRINT"S'
il veut revenir a sa taille,il ":LOCATE
3,18:PRINT"doit accumuler en tout 5000 p
oints ":LOCATE 3,20:PRINT"en ramassant s
es cartes."
690 LOCATE 3,23:PEN 3:PRINT "Appuyez sur
 [TAB]!"
700 WHILE INKEY(68)<>0:WEND
710 CLS:PEN 1:FOR A=1 TO 40:LOCATE A,1:P
RINT CHR$(128);:SOUND 1,A*15,1,0,1,1:LOC
ATE A,25:PRINT CHR$(128);:NEXT A:FOR A=1
 TO 25:SOUND 4,A*10,1,0,1,1:LOCATE 1,A:P
RINT CHR$(128);:LOCATE 40,A:PRINT CHR$(1
28);:NEXT A
720 LOCATE 3,4:PEN 3:PRINT"Valeur des ca
rtes: ";CHR$(226);"= 5 points":LOCATE 22
,5:PRINT CHR$(227);"= 10 points":LOCATE
22,6:PRINT CHR$(229);"= 25 points":LOCAT
E 22,7:PRINT CHR$(228);"= 50 points":PEN
 1
730 LOCATE 3,9:PRINT "ATTENTION !!! POKO
S ne doit jamais ":LOCATE 3,11:PRINT "re
marcher sur son trajet.De plus,le":LOCAT
E 3,13:PRINT "sorcier a disperse quelque
s bombes.":LOCATE 3,15:PRINT "pour votre
 plus grand plaisir"
740 :POKE &B1C8,0:POKE &B1CF,&CC:POKE &B
1D0,&33:
750 LOCATE 5,18:PEN 3:PRINT"BONNE CHANCE
":PEN 2:POKE &B1C8,1:POKE &B1CF,&88:POKE
 &B1D0,&44:POKE &B1D1,&22:POKE &B1D2,&11
:
760 PEN 2:LOCATE 8,19:PRINT "-----------
---------------"
770 LOCATE 3,23:PEN 3:PRINT "Appuyez sur
 [TAB]!"
780 WHILE INKEY(68)<>0:WEND:vie=3
790 REM ***** INITIALISATION *****
800 DIM bi(21,39)
810 MODE 1
820 INK 0,0:INK 2,9:INK 3,6:INK 1,22
830 CLS:BORDER 0:PAPER 0
840 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT CHR$(150);STR
ING$(38,154);CHR$(156)
850 FOR a=2 TO 21:LOCATE 1,a:PRINT CHR$(
149):LOCATE 40,a:PRINT CHR$(149):NEXT a

860 LOCATE 1,22:PRINT CHR$(151);STRING$(
38,154);CHR$(157)
870 FOR a=23 TO 24:LOCATE 1,a:PRINT CHR$
(149):LOCATE 40,a:PRINT CHR$(149):NEXT a

880 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(147);STRING$(
38,154);CHR$(153);
890 WINDOW#1,2,39,2,21
900 PAPER#1,0
910 PEN#1,2:LOCATE#1,1,5:PRINT#1,"   Vot
re Nom :":PEN#1,3:PRINT#1,"   ==========
=":PEN#1,1:INPUT#1,"   -",nom$:nom$=LEFT
$(nom$,7):IF LEN(nom$)<7 THEN nom$=nom$+
STRING$(7-LEN(nom$),".")
920 nom$=UPPER$(LEFT$(nom$,1))+RIGHT$(no
m$,6)
930 LOCATE#1,5,10:PRINT#1,CHR$(230):LOCA
TE#1,5,11:PRINT#1,CHR$(231):LOCATE#1,5,1
2:PRINT#1,CHR$(232);CHR$(240):LOCATE#1,5
,13:PRINT#1,CHR$(233):LOCATE#1,5,14:PRIN
T#1,CHR$(242)
940 LOCATE#1,10,11:PRINT#1,CHR$(237):LOC
ATE#1,10,12:PRINT#1,CHR$(238):LOCATE#1,1
0,13:PRINT#1,CHR$(239):LOCATE#1,10,14:PR
INT#1,CHR$(243)
950 a$=INKEY$:IF a$=CHR$(242) THEN se$="
M.":LOCATE#1,5,14:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(2
42):GOTO 980
960 IF a$=CHR$(243) THEN se$="Mlle.":LOC
ATE#1,10,14:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(243):GO
TO 980
970 GOTO 950
980 nom$=se$+nom$
990 FOR T=1 TO 500:NEXT T
1000 CLS#1
1010 ENV 1,2,7,1,1,-1,1,12,-1,10:ENV 2,1
,15,1,15,-1,10:ENV 3,11,1,1,11,-1,6
1020 RESTORE 1080
1030 tp=12:ss=1
1040 WHILE ss<>0 AND NOT brk
1050 READ ss,ton,du
1060 SOUND ss,ton,INT(tp*du*0.8334),13
1070 WEND
1080 DATA 49,159,2,42,190,2,28,239,2
1090 DATA 17,190,1,10,239,1;49,179,2,42,
213,2,28,239,2,49,159,4,42,190,4,28,239,
4,49,159,2,42,190,2,28,239,2,49,142,2,42
,179,2,28,239,2,49,159,2,42,190,2,28,239
,2,49,142,2,42,179,2
1100 DATA 28,239,2,49,134,2,42,159,2,28,
201,2,17,159,1,10,201,1,49,150,1,42,179,
1,28,201,1,49,134,4,42,159,4,28,201,4,49
,134,2,42,159,2,28,201,2,49,119,2,42,150
,2,28,201,2,49,134,2,42,159,2
1110 DATA 28,201,2,49,119,2,42,150,2,28,
201,2,49,113,4,42,134,4,28,169,4,49,113,
1,42,134,1,28,169,1,49,134,1,42,169,1,28
,239,1,49,113,2,42,134,2,28,169,2,49,106
,4,42,134,4,28,179,4
1120 DATA 49,106,1,42,134,1,28,179,1,49,
134,1,42,179,1,28,213,1,49,106,2,42,134,
2,28,179,2,49,106,4,42,127,4,28,159,4,49
,106,1,42,127,1,28,159,1,49,127,1,42,159
,1,28,213,1
1130 DATA 49,106,2,42,127,2,28,159,2,49,
100,4,42,127,4,28,169,4,49,100,1,42,127,
1,28,169,1,49,127,1,42,169,1,28,201,1,49
,100,2,42,127,2,28,169,2,49,95,10,42,127
,10,28,150,10,0,0,0
1140 REM ***** PROGRAMME PRINCIPAL *****
1150 sp=sp+1:x=20:y=11:pz=0:ri=0:ra=0:st
$=CHR$(249):fi=225
1160 FOR Q=1 TO 38:FOR QQ=1 TO 20:bi(QQ,
Q)=0:NEXT QQ:NEXT Q
1170 FOR q=1 TO 15:qq$=INKEY$:NEXT
1180 GOSUB 1380
1190 GOSUB 1620
1200 IF x<1 OR x>38 OR y<1 OR y>20 OR bi
(y,x)=5 THEN 1870
1210 IF bi(y,x)<1 THEN 1360
1220 PRINT#1,CHR$(7);
1230 pp=INT(score/1500)
1240 IF bi(y,x)=1 THEN score=score+50 EL
SE IF bi(y,x)=2 THEN score=score+25
1250 IF bi(y,x)=3 THEN score=score+10 EL
SE IF bi(y,x)=4 THEN score=score+5
1260 IF score>5000 THEN GOTO 2230
1270 IF INT(score/1500)=pp THEN 1300
1280 vie=vie+1:LOCATE 32,24:PEN 1:PRINT
vie;
1290 ENT 1,100,-2,2:SOUND 1,142,140,15,0
,1
```

PROGRAMMES

```
1300 LOCATE 11,23:PEN 1:PRINT score;
1310 st=st-1:LOCATE 11,24:PRINT st;
1320 pz=pz+1:IF pz<sp*7 THEN 1360
1330 m$=CHR$(224):GOSUB 1780
1340 ENV 1,100,2,2:ENT 1,100,-2,2:SOUND
1,284,200,1,1,1
1350 GOTO 1150
1360 GOSUB 1780
1370 GOTO 1190
1380 REM ***** TABLEAU *****
1390 CLS#1:PEN#1,2
1400 FOR q=1 TO sp*10
1410 xp=INT(RND*38)+1:yp=INT(RND*20)+1
1420 fi=fi+1
1430 IF fi=226 THEN bi(yp,xp)=4
1440 IF fi=227 THEN bi(yp,xp)=3
1450 IF fi=228 THEN bi(yp,xp)=1
1460 IF fi=229 THEN bi(yp,xp)=2
1470 IF fi>229 THEN fi=225:bi(yp,xp)=0:G
OTO 1420
1480 LOCATE#1,xp,yp:PRINT#1,CHR$(fi);
1490 NEXT q
1500 PEN#1,3
1510 FOR q=1 TO sp*2
1520 xp=INT(RND*38)+1:yp=INT(RND*20)+1
1530 bi(yp,xp)=5
1540 LOCATE#1,xp,yp:PRINT#1,CHR$(252);
1550 NEXT q
1560 LOCATE 2,23:PEN 1:PRINT"SCORE   :
     VIES       :        ";
1570 LOCATE 2,24:PEN 1:PRINT"CARTES :
     NIVEAU     :        ";
1580 LOCATE 11,23:PRINT score;:LOCATE 32
,23:PRINT vie;
1590 st=sp*7:LOCATE 11,24:PRINT st;:LOCA
TE 32,24:PRINT sp;
1600 LOCATE#1,x,y:PRINT#1," ":bi(y,x)=0
1610 RETURN
1620 REM ***** DEPLACEMENT *****
1630 ra=ri
1640 IF JOY(0)=1 AND ri<>2 THEN ri=1
1650 IF JOY(0)=2 AND ri<>1 THEN ri=2
1660 IF JOY(0)=4 AND ri<>4 THEN ri=3
1670 IF JOY(0)=8 AND ri<>3 THEN ri=4
1680 ta$=INKEY$
1690 IF ta$=CHR$(242) AND ri<>4 THEN ri=
3
1700 IF ta$=CHR$(243) AND ri<>3 THEN ri=
4
1710 IF ta$=CHR$(240) AND ri<>2 THEN ri=
1
1720 IF ta$=CHR$(241) AND ri<>1 THEN ri=
2
1730 REM ***** POSITION *****
1740 xx=x:yy=y
1750 IF ri=1 THEN y=y-1:m$=CHR$(249) ELS
E IF ri=2 THEN y=y+1:m$=CHR$(248)
1760 IF ri=3 THEN x=x-1:m$=CHR$(251) ELS
E IF ri=4 THEN x=x+1:m$=CHR$(250)
1770 RETURN
1780 REM *******************
1790 IF ri>0 THEN 1820
1800 LOCATE#1,x,y:PEN#1,1:PRINT#1,CHR$(2
49);
1810 RETURN
1820 GOSUB 2000
1830 bi(yy,xx)=5
1840 LOCATE#1,xx,yy:PEN#1,3:PRINT#1,st$;

1850 LOCATE#1,x,y:PEN#1,1:PRINT#1,m$;
1860 RETURN
1870 REM *******************
1880 ENV 1,100,1,3:ENT 1,100,5,3:SOUND 1
,284,300,1,1,1
1890 IF x>38 THEN x=38 ELSE IF x<1 THEN
x=1 ELSE IF y>20 THEN y=20
1900 IF y<1 THEN y=1
1910 GOSUB 2000
1920 LOCATE#1,xx,yy:PEN#1,3:PRINT#1,st$;
1930 IF y<3 THEN GOTO 1950
1940 LOCATE#1,x,y:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(1
29);:LOCATE#1,x,y-1:PRINT#1,CHR$(130);:L
OCATE#1,x,y-2:PRINT#1,CHR$(131);
1950 SOUND 129,1500,120,1,1,0,20
1960 FOR b=1 TO 20:cv=INT(RND*3)+29:cb=I
NT(RND*3)+45:OUT &BC00,7:OUT &BD00,cv:OU
T &BC00,2:OUT &BD00,cb:NEXT:OUT &BC00,7:
OUT &BD00,30:OUT &BC00,2:OUT &BD00,46
1970 vie=vie-1:IF vie<0 THEN 2080
1980 x=20:y=11:pz=0:ri=0:ra=0:st$=CHR$(2
49):fi=225
1990 GOTO 1160
2000 REM *****  [illegible]  *****
2010 IF ra=ri AND ra<3 THEN st$=CHR$(149
):RETURN
2020 IF ra=ri AND ra>2 THEN st$=CHR$(154
):RETURN
2030 IF (ra=1 AND ri=4) OR (ra=3 AND ri=
2) THEN st$=CHR$(150):RETURN
2040 IF (ra=2 AND ri=4) OR (ra=3 AND ri=
1) THEN st$=CHR$(147):RETURN
2050 IF (ra=4 AND ri=1) OR (ra=2 AND ri=
3) THEN st$=CHR$(153):RETURN
2060 IF (ra=4 AND ri=2) OR (ra=1 AND ri=
3) THEN st$=CHR$(156)
2070 RETURN
2080 REM ***** FIN *****
2090 FOR q=1 TO 3000:NEXT
2100 CLS#1:PEN#1,2:LOCATE#1,1,14:PRINT#1
," Score":PEN#1,3:PRINT#1," *****":PEN#1
,1:LOCATE#1,2,17:PRINT#1,score
2110 LOCATE#1,1,6:PEN#1,2:PRINT#1," ";no
m$:PEN#1,3:PRINT#1," ************"
2120 LOCATE#1,25,6:PEN#1,2:PRINT#1,"HISC
ORE":PEN#1,3:LOCATE#1,25,7:PRINT#1,"****
***":LOCATE#1,25,9:PEN#1,2:PRINT#1,hisco
re"points";:LOCATE#1,25,12:PRINT#1,"par"
:LOCATE#1,25,14:PRINT#1,v$:LOCATE#1,25,1
5:PEN#1,3:PRINT#1,"************"
2130 FOR g=1 TO 300:NEXT
2140 IF INKEY$<>""THEN 2140
2150 FOR g=1 TO 500:SOUND 132,0:SOUND 13
0,0:SOUND 129,0:INK INT(RND*3)+1,INT(RND
*26)+1:IF INKEY$=""THEN NEXT g ELSE FOR
l=1 TO 200:NEXT l
2160 CLS#1:INK 1,26:INK 2,14:INK 3,6
2170 IF se$="M." THEN se$=" le ":te$=""
2180 IF se$="Mlle." THEN se$=" la ":te$
="E"
2190 IF hiscore<score THEN hiscore=score
:v$=nom$:LOCATE#1,8,5:PEN#1,2:PRINT#1,"V
ous etes";se$;:PRINT#1,"  MEILLEUR";te$:
LOCATE#1,11,6:PRINT#1,"(pour l'instant!)
"
2200 LOCATE#1,10,9:PEN#1,2:PRINT#1,"
Une autre ?":PEN#1,3:LOCATE#1,10,10:PRIN
T#1,"     ************":a$=UPPER$(INKEY$)
2210 FOR ca=1 TO 2000:a$=UPPER$(INKEY$):
IF a$="O"THEN sp=0:vie=3:score=0:GOTO 81
0 ELSE IF a$="N"THEN PRINT:END ELSE NEXT
:sp=0:vie=3:score=0:GOTO 810
2220 END
2230 CLS#1:INK 1,0,22:INK 3,22,0:PEN#1,2

2240 FOR a=1 TO 19:LOCATE#1,a,a:PRINT#1,
CHR$(128):LOCATE#1,39-a,a:PRINT#1,CHR$(1
28):LOCATE#1,a,20-a:PRINT#1,CHR$(128):LO
CATE#1,19+a,a:PRINT#1,CHR$(128):SOUND 1,
a*15,1,0,1,1:SOUND 4,a*10,1,0,1,1:NEXT a

2250 LOCATE#1,19,10:PEN#1,1:PRINT#1,CHR$
(249):LOCATE#1,20,10:PEN#1,3:PRINT#1,CHR
$(249)
2260 DATA 319,159,319,284
2270 DATA 253,159,253,239
2280 DATA 213,159,190,159
2290 DATA 213,159,213,253
2300 DATA 239,426,239,213
2310 DATA 253,426,253,239
2320 DATA 379,319,338,284
2330 DATA 213,150
2340 FOR n=1 TO 28:READ m:SOUND 1,m,20,1
5:NEXT n
2350 LOCATE#1,20,9:PEN#1,1:PRINT#1,CHR$(
230):LOCATE#1,20,10:PRINT#1,CHR$(231):LO
CATE#1,20,11:PRINT#1,CHR$(232);CHR$(240)
:LOCATE#1,20,12:PRINT#1,CHR$(233)
2360 LOCATE#1,19,9:PEN#1,3:PRINT#1,CHR$(
230):LOCATE#1,19,10:PRINT#1,CHR$(231):LO
CATE#1,19,11:PRINT#1,CHR$(232):LOCATE#1,
19,12:PRINT#1,CHR$(233)
2370 READ m:READ n:SOUND 1,m,n,15
2380 :POKE &B1C8,0:POKE &B1CF,&CC:POKE &
B1D0,&33:
2390 LOCATE#1,3,18:PEN#1,1:PRINT#1,"TAIL
LE NORMALE":POKE &B1C8,1:POKE &B1CF,&88:
POKE &B1D0,&44:POKE &B1D1,&22:POKE &B1D2
,&11:
2400 PEN#1,3:LOCATE#1,5,19:PRINT#1,"----
---------------------------"

2410 FOR i=1 TO 500:NEXT
2420 INK 0,0:INK 1,22:INK 2,9:INK 3,6
2430 GOTO 2090
2440 MODE 1:INK 0,12:PAPER 0:BORDER 12:S
PEED INK 5,15:INK 1,2,23
2450 PEN 1:LOCATE 15,9:PRINT"***********
*":LOCATE 15,10:PRINT"*":LOCATE 26,10:PR
INT"*":LOCATE 15,11:PRINT"* AUREVOIR *":
LOCATE 15,12:PRINT"*":LOCATE 26,12:PRINT
"*":LOCATE 15,13:PRINT"************"
2460 FOR n=1 TO 3000:NEXT
2470 INK 1,24:INK 0,0:BORDER 0:MODE 1
2480 END
```

GLADIATOR

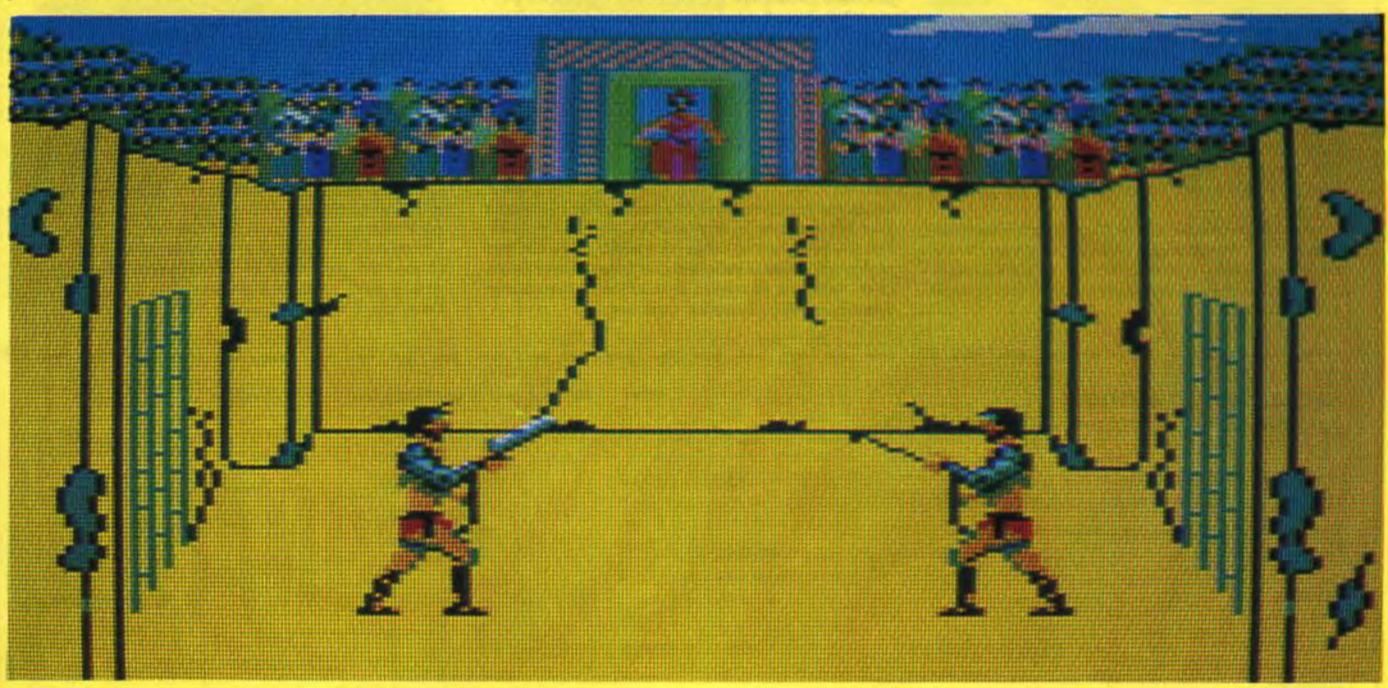
DOMARK
Simulation/Combat



En ce jour solennel, tout se présente sous les meilleurs auspices, et la "fête" va sûrement être une très grande réussite. Le ciel est bleu, pas un seul petit nuage à l'horizon !.. Bien que les jeux ne commencent que dans deux heures, l'arène est déjà pleine à craquer.
Toutes les femmes ont mis leurs plus beaux atours, car c'est aujourd'hui que le grand Marcellus de Condate, le gladiateur le plus célèbre de Rome, va essayer d'obtenir le titre de "Champion de l'Empereur" ; attention, ce n'est pas un titre en l'air !.. En effet, s'il y parvient, il pourra peut-être acheter sa liberté, mais cela ne constitue que la phase finale.



Pour l'instant, l'Empereur pénètre dans sa loge, signe que nous n'allons pas tarder à voir apparaître Marcellus. Le silence le plus total se fait... et soudain, c'est le délire !.. Il est là, fort et déterminé... Cependant l'angoisse étreint la foule... Pourvu qu'il ait choisi les trois bonnes armes, parmi les 45 offertes, qui le mèneront à la victoire !
Notre héros n'est cependant pas au bout de ses peines car il devra vivre au minimum quatorze combats avant de pouvoir affronter le Champion en titre.
Mais c'est véritablement la grande forme pour Marcellus car il vient de remporter son 14e combat ; les choses sérieuses vont maintenant commencer... Il se concentre sur le choix de ses armes ; de son côté, la foule retient sa respiration... heureusement pour elle, l'affrontement ne dure que 20 secondes !.. et c'est la victoire !.. Le pouce de l'Empereur se pointe une nouvelle fois vers le haut. Et lorsque Marcellus lève les yeux vers le ciel pour regarder un avion (non, pas à cette époque...)... je voulais dire son score inscrit sur le grand tableau, il hurle de joie : 32 400 points, c'était le score minimum à atteindre pour acheter cette "chère" liberté... Veni, Vidi, Vici...
Lorsque vous aurez bien assimilé le maniement et l'opportunité des 16 mouvements qui vous sont offerts, vous vous prendrez au jeu sans aucun doute... et si vous voulez essayer toutes les combinaisons d'armes qui sont possibles, vous n'êtes pas au bout de vos peines !



le coin du livre



JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD

C. Delannoy. 152 pages.
Réf. E1 .... **91 F**
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512. Basic et fichiers.

P. Bihan. 184 pages.
Réf. E2 .... **149 F**
Cet ouvrage est écrit selon une progression éprouvée en cours.
Il est destiné à intéresser le débutant puisque conçu dans un souci didactique, en supposant la programmation inconnue, et en même temps susceptible d'intéresser le programmeur confirmé avec l'important chapitre réservé aux fichiers. En effet, le langage Basic de l'AMSTRAD PCW 8256/8512 utilise JETSAM.
Le livre est divisé en neuf chapitres qui se terminent tous par une série d'exercices dont la solution est toujours commentée et expliquée.

MULTIPLAN SUR AMSTRAD

C. Delannoy. 280 pages.
Réf E3 .... **195 F**
Ce livre a été écrit pour vous ! Il va vous permettre de "piloter" parfaitement ce logiciel et vous donner ainsi les moyens de réaliser facilement et en toute sécurité des tableaux "sur mesure".
Chaque notion vous est présentée sur un exemple simple. Vous êtes ensuite guidé pas à pas dans une expérimentation qui vous en fait explorer les multiples facettes.
La plupart des chapitres sont suivis d'un récapitulatif de "ce que vous devez savoir"; vous êtes ainsi en mesure de contrôler votre progression.

PROGRAMMES DE PHYSIQUE SUR AMSTRAD

P. Beaufils, M. Lamarche. Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E4 .... **150 F**
Les auteurs, professeurs de lycée, ont voulu libérer des longs calculs et des formules "bombardées" afin de vous permettre une nouvelle approche de la physique.
Vous trouverez dans ce livre 28 programmes correspondant à l'enseignement de la physique en classes de terminale des lycées. Ils traitent de la mécanique, de l'électricité, de la thermodynamique, de l'optique et de la chimie.

PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD

P. Beaufils, M. Lamarche, Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E5 .... **150 F**
Voici des programmes de mathématiques écrits en BASIC du niveau d'une classe de terminale de lycée. Accompagnés de leurs commentaires, ils transforment l'ordinateur en un outil pédagogique de valeur et un instrument de calcul puissant pour résoudre bien des problèmes.
En second plan, les auteurs ont voulu montrer que les mathématiques ne sont pas mortes avec l'usage de l'ordinateur, bien au contraire : l'écriture d'un programme comme la critique des résultats nécessite des connaissances solides et variées.

CALCUL NUMÉRIQUE SUR AMSTRAD

M. Rousselet. 168 pages.
Réf. E6 .... **150 F**
Les règles à calcul, les tables de racines carrées ou de logarithmes ont fait leur temps.
Cet ouvrage met à la portée de tous de nombreux outils de calcul. Les principaux domaines du calcul numérique sont abordés : résolution des équations et des systèmes, intégrations, statistiques et probabilités, calculs différenciels, etc...

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD

C. Delannoy. 200 pages.
Réf. E7 .... **110 F**
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic.
C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks. 248 pages.
Réf. 51 .... **108 F**
Comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

S.R. Trost. 160 pages
Réf. 52 .... **78 F**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels: finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION ET JEUX EN ASSEMBLEUR

G. Fagot-Barraly. 176 pages.
Réf. 53 .... **98 F**
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables.

GUIDE DU GRAPHISME

J. Winford. 208 pages.
Réf. 54 .... **108 F**
Cet ouvrage présente toutes les techniques indispensables pour vous permettre de réaliser de façon simple et rapide des programmes graphiques (gestion des couleurs, utilisation des différents modes vidéo, tracé de courbes, réalisation de graphiques animés).

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

T. Lachand-Robert. 240 pages.
Réf. 55 .... **148 F**
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sur tous les angles... etc.

JEUX D'ACTION

P. Monsaut. 96 pages.
Réf. 57 .... **49 F**
18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

PROGRAMMER EN dBASE III ET III PLUS

Par René Cohen. 288 pages.
Réf. P4 . . . . **185 F**
L'auteur s'adresse aux débutants complets qui vont bâtir une application complète de gestion de fichiers clients, de stocks ou de facturation. Tous les programmes dBASE sont largement commentés pour vous permettre de les modifier ou de les adapter à

dBASE ET SES FICHIERS - III ET III PLUS

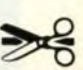
par Jacques Boisgontier. 240 pages.
Réf. P1 . . . . **185 F**
Toutes les commandes et les fonctions de dBASE III sont décrites et illustrées dans ce livre par un exemple concret.

I.A. SUR AMSTRAD CPC : LANGAGE ET FORMES

Par Thierry et Eric Lévy-Abégnoli. 176 pages.
Réf. . . . . **195 F**
Ce livre concerne deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle : le langage naturel et la reconnaissance de formes.
Le langage naturel : le programmeur fait en sorte que l'ordinateur comprenne notre langage, et qu'il parle à son tour en langage naturel.
La reconnaissance de formes : l'ordinateur reconnaît une forme par rapport à une autre (un carré par rapport à un ballon) et fait des comparaisons entre les formes qui lui sont présentées.

GESTION SUR AMSTRAD PCW

Par Jean-Michel Jego et Alain Gargadennec. 240 pages.
Réf. P2 . . . . **175 F**
Ce livre permet de découvrir progressivement les trois logiciels complémentaires les plus utilisés sur Amstrad PCW et CPC 6128 : LocoScript (traitement de texte), dBASE II (base de donnée) et Multiplan (tableur), grâce aux modèles et tableaux proposés dans ce livre.



CPC 17

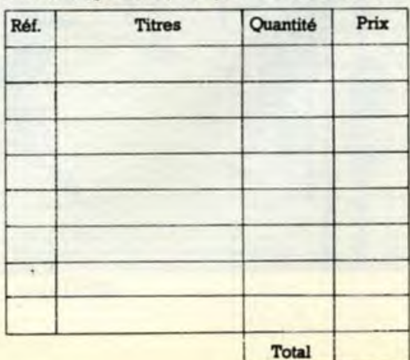
BON DE COMMANDE

A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
27, Bd de la Fraternité - 44100 NANTES.

Frais de port en sus: 25 F
(gratuit pour toute commande supérieure à 300 F)

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.



Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR

LORICIELS



La notice annonce d'emblée la couleur, nous sommes en présence d'un jeu. Voilà qui a le mérite d'être clair et d'ailleurs, hormis la NASA, on voit mal qui pourrait réaliser une simulation réaliste de la navette spatiale, et il y a fort à parier que le logiciel ne tiendrait pas dans un micro-ordinateur.

Le jeu consiste à ramener sur terre le satellite LCR II en perdition dans l'espace. Installons-nous à bord et assistons passivement au lancement qui est entièrement automatique, de même que la première mise en orbite. Heureusement qu'on n'a pas à subir l'accélération foudroyante du départ, car on serait vraiment mal ! Après avoir largué l'énorme réservoir cylindrique flanqué de ses deux boosters latéraux, nous voilà sur l'orbite et on voit apparaître par le hublot la planète bleue où sont restés nos amis qui essayent d'oublier dans l'alcool l'immense angoisse qui les mine. Lançons-nous à la poursuite du satellite défectueux. Choisissons le mode trajectographie qui nous permet de visualiser les orbites du satellite et de la navette. Grâce à des corrections de trajectoire, nous pourrons nous placer sur l'orbite du satellite. L'altitude est correcte, il ne reste plus qu'à réduire la distance qui nous sépare de lui en nous fiant aux indications fournies par l'indicateur situé à droite du tableau de bord. Gare aux météorites, commandant ! Il faudra les éviter pendant la délicate phase d'approche sans perdre de vue notre satellite.

A quelques centaines de mètres, on l'aura dans le champ de notre télémètre laser, ce qui nous permettra d'approcher à moins de 15 mètres où il sera à portée de notre bras manipulateur télécommandé.

Ça y est, l'extrémité du bras est au centre du satellite, on peut maintenant le ramener dans la soute et refermer les trappes. A partir de ce moment là, on peut prendre un café, car la rentrée dans l'atmosphère s'effectue suivant une procédure entièrement automatique. La terre ferme est déjà en vue, et il est temps de reprendre les commandes. Ah, là, là, si ma mère me voyait... Un coup d'œil dans le manuel m'explique qu'il suffit de maintenir la silhouette de la navette entre les repères que l'ordinateur affiche à l'écran. Et bien, vous me croirez si vous voulez, mais je n'ai pas réussi... Je devrais essayer à un niveau plus facile, mais comme la mission m'a sérieusement éprouvé physiquement, je préfère m'abstenir et jouer à autre chose.



FROST BYTE

MIKROGEN
Arcade

Aujourd'hui, le thermomètre indique cinq degrés au-dessous de zéro ; mais, c'est presque une journée de plein été sur Cosmia ! En effet, Cosmia n'est pas une planète qui vous réchauffe particulièrement le cœur, car ses cavernes sont constamment gelées.



Personne n'est assez fou pour y vivre de son plein gré. Seulement, les Kreezers n'ont pas le choix de leur résidence et sont enfermés dans ces cavernes par les monstres qui les ont capturés.



Parmi les six Kreezers prisonniers sur Cosmia, un a réussi à s'échapper et, grâce à vous, il va peut-être parvenir à libérer les cinq autres. Vous voulez bien l'aider mais vous aimeriez savoir à quoi ressemble un Kreezer ? Puisqu'il le faut, je vais vous mettre les points sur les Kreezers (...et vous connaîtrez leur apparence physique).

Maintenant, observez bien Hickey (c'est le nom de l'évadé) ; les Kreezers doivent être contorsionnistes de père en fils car ils se déplacent en se pliant en deux... Attention !.. Un monstre se présente devant Hickey ; il faut tirer, vite !.. Mais non, pas derrière... Ah, vous ne saviez pas qu'il y a un sens pour tirer...

Tout au long de ses déplacements Hickey aura besoin d'avancer plus vite ou de sauter plus haut ; pour cela, il devra trouver une "petite douceur" qui, selon la couleur, lui donnera des ailes ou "gonflera" son moteur...

Avec Frost Byte, vous ne resterez pas de glace et êtes assuré de passer un long moment figé sur place... Le graphisme est coloré d'une part et abondamment varié d'autre part (je ne vous donnerai pas le nombre exact de cavernes à parcourir). Enfin, le déplacement de Hickey vous fera craquer... Reste à savoir de quelle façon !



TRAILBLAZER

GREMLIN GRAPHICS
Arcade



Après une rude journée, vous en êtes arrivé à cette conclusion toute philosophique : "Quelle vie de chien, mon pauvre Bobby !.. Toujours à quatre pattes sous la table..". Alors, vous avez la possibilité un court instant de vous transformer en ballon de foot ; vous vous sentez léger, prêt à de multiples rebondissements et vous vous précipitez sur la première piste très attirante puisque très coloriée. Bizarrement, ce circuit est divisé en carrés de différentes couleurs, mais vous en verrez rapidement les effets voire même les inconvénients.

Vous pensez commencer par un simple échauffement : un petit ballon qui roule à droite, à gauche et en avant toutes ! Mais... que se passe-t-il ! On ne vous avait pas prévenu que le terrain pouvait avoir des trous ! A éviter à tout prix, car chaque circuit a un temps limité pour être parcouru, et, croyez-moi, vous n'avez pas intérêt à flâner en cours de route...

Il vous reste à déterminer la fonction de





chaque case, suivant sa couleur ; vous ne tardez pas à découvrir que lorsque vous êtes sur une case blanche, vous êtes pris d'un incoercible hoquet qui vous fait avancer de deux cases d'un seul coup ; par contre, si elle est jaune, vous filez comme une flèche contrairement à la case verte qui vous cloue sur place ; quant à la case bleue, elle vous fait perdre tout sens de l'orientation car alors votre droite devient gauche...

Vous serez conquis par ce jeu d'arcade nouveau style, à condition que vous ayez les nerfs solides ; mais je ne me fais pas d'inquiétude à votre sujet car, étant donné votre apparence physique pour couvrir les quatorze parcours qui vous sont offerts, vous ne risquez pas de ne plus tourner rond...

CHASSE AUX BUGS

Le bug est un animal vicieux qui s'introduit en douce dans les programmes en n'ayant qu'un seul but : faire en sorte que ça ne marche pas... Cette sinistre bestiole est connue en France sous le nom de "bogue" car certains trouvent triste d'utiliser des termes anglais. Bof !

Denis BONOMO

Dans toutes les bonnes revues, les programmes sont testés avant d'être publiés. C'est le cas pour AMSTAR et son frère aîné CPC : si un message d'erreur apparaît dès la première exécution, il est certain qu'il faut en rechercher l'origine dans la saisie du listing. La saisie, c'est ce que vous avez fait en recopiant le programme de la revue...

Les erreurs les plus fréquentes sont dues aux possibles confusions entre certains caractères : la lettre O et le chiffre 0 en particulier. Si certaines imprimantes barrent le zéro, d'autres se contentent de le reproduire d'une manière presque rectangulaire, alors que le O est ovale. Le chiffre 1 et le I majuscule peuvent également être confondus, mais le plus grand danger consiste à prendre un L minuscule (l) pour un 1. Là encore, nos imprimantes matricielles ne nous facilitent pas la tâche.

Lorsqu'une erreur a été commise, les conséquences peuvent être de différentes natures :

• Le programme se plante complètement et l'ordinateur ne rend pas la main. Seule solution : remise à zéro complète (CTRL + SHIFT + ESC) ou encore coupure de l'alimentation. Tout ce qui était en mémoire est perdu... Ceci est rare et survient surtout pour des programmes écrits en langage machine (ou faisant appel à un sous-programme en langage machine).

• Le programme semble «tourner», mais les résultats obtenus ne sont pas ceux qui étaient attendus. Là, c'est plus vicieux : l'erreur, si elle ne provient pas d'une ligne tout bonnement oubliée ou mal écrite, peut être due à une variable mal définie. Remplacez par inadvertance MO$ par M0$: le résultat ne se fera pas attendre.

• Le programme s'arrête sur un message d'erreur. Là, l'interpréteur du Basic joue le rôle de guide. SYNTAX ERROR sera forcément dû à une erreur de frappe. Par contre, un TYPE MISMATCH ERROR ou un OUT OF DATA sera plus difficile à analyser, surtout si la ligne comprend plusieurs instructions. Dans ce cas, il sera bon de la scinder en plusieurs parties en attribuant un numéro à chacune d'elles. Le message d'erreur désignera alors, avec plus de précision, la ligne fautive. Il sera judicieux de noter son numéro, mais aussi d'imprimer, s'il y a lieu, le contenu des variables qui s'y trouvent. Dans le cas des variables indicées, ne pas négliger d'imprimer la valeur de l'indice. Nanti de tous ces renseignements, il est beaucoup plus facile de rechercher l'erreur...

Un seul conseil fera office de conclusion : il faut accorder le maximum d'attention au travail de saisie. Pour un long programme, il sera préférable de procéder en plusieurs étapes pour éviter la fatigue visuelle, qui conduit à prendre un caractère pour un autre ou à sauter une ligne !



Illustration : Jean-Luc AULNETTE

AVENGER

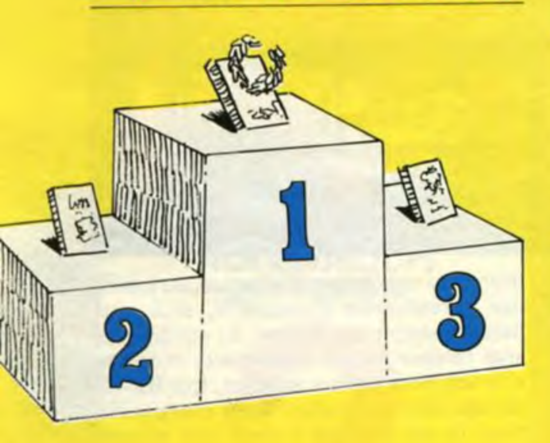


GREMLIN GRAPHICS
Arcade/Aventure

Après une dose considérable d'efforts, je suis enfin parvenu à me sortir de The way of the tiger. Désormais, je me balade en kimono et vis au rythme du soleil et de l'Empereur Hiro Hito et bois du sake (beaucoup, beaucoup ?). Je suis aujourd'hui un vrai Ninja, mauvais et sans pitié. Mais au moment même où je franchis les derniers obstacles de ma fulgurante ascension vers le royaume des maîtres, mon père adoptif, le grand maître Naijishi, est tué. Le crime ne peut rester impuni, et mon honneur ne peut que renforcer ma peine. Yaemon, son assassin, en a profité pour voler les parchemins sacrés du temple. La provocation est grande, et je jure par notre dieu Kwon de venger mon père et de retrouver les biens du temple. Hugh, j'ai dit ! Non mais, il me cherche, et il va me trouver... Je ne vais pas me laisser embêter par ce corniaud !..
Après cette fabuleuse simulation qu'est The way of the tiger, présentée dans notre premier numéro d'Amstar, Gremlin Graphics tente de lui donner une suite. Mais le petit frère réclame son indépendance et il a raison : rien à voir avec un jeu de karaté normal. Les superbes sprites ont fait place à des graphismes se rapprochant plus de la bande dessinée. Le jeu est d'ailleurs dans son ensemble beaucoup plus coloré, mais il reste soigné ; finie également la panoplie de coups qui m'avait tellement enchanté. Elle est réduite à son minimum, mais rassurez-vous, une arme est fournie. La rapidité d'action et la qualité des animations sont relativement bien faites. Ce jeu se rapproche plus de Cauldron II, si ce n'est par l'aventure, au moins par la réalisation d'ensemble, et il peut paraître simplet. Pourtant, les adversaires sont toujours aussi redoutables et même s'ils semblent parfois anodins, leur travail de sape réduira à néant votre énergie. En plus, ils ont des têtes à vous faire mourir d'une crise cardiaque. Rien n'a été oublié pour vous faire perdre... Inutile de vous dire que malgré une certaine déception due à l'abandon des recettes qui avaient fait la gloire de son prédécesseur, ce jeu m'a enchanté ; sous son aspect sympa, il cache un redoutable défi. Serez-vous capable de le relever ?



LE HIT DES LECTEURS



Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Lorigraph	DAO	→
2	Superpaint	DAO	↗
3	Tasword	Traitement de texte	→
4	Graphic City	Création/gestion de sprites	↗
5	Oddjob	Utilitaire disque	↘

Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Cauldron II	Arcade-aventure	↗
2	Ping-Pong	Simulation sportive	↗
3	Winter Games	Simulation sportive	↘
4	Le Pacte	Aventure	↗
5	Billy la Banlieue	Aventure	↗

LE COIN DES AS

WINTER GAMES		
— Bobsled	26,22	Sébastien BEBIN
— Hot dog	9,2	Jean-Marie MENARD
— Speed skating	0:28.1	Sébastien BEBIN
— Sky jump	228.2	Laurent JOFFART
RAMBO	18/60	Laurent PAPOUIN
SAI COMBAT	68250	Kriss CHICOIX
GREEN BERET	138620	Stéphane FREREBEAU
YE ARG KUNG FU	5204520	Frédéric MARQUET
SPINDIZZY	28 % of screen 20 % of jewels 24 % of game	Alban FLEURET
COMBAT LYNX	11 600	Sébastien BEBIN
BOMB JACK	163 880	Sébastien BEBIN

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
DEACTIVATORS	Reaktor
FROST BYTE	Mikrogen
GLIDER RIDER	Quicksilva
HARRY ET HARRY	Ere Informatique
HMS COBRA	Cobra Soft
INFILTRATOR	US Gold
NUCLEAR DEFENCE	Amsoft
TRAILBLAZER	Gremlin Graphics



Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entrainement ou compétition.



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Trois mois que nous explorons les immenses fonds sous-marins des Açores à la recherche de la Cité Perdue.
Tout ça pour échouer si près du but...
Adieu... espérons seulement que la prochaine mission aura plus de chance!
Etes-vous prêt à prendre le commandement de cette prochaine mission à bord de l'Alvin III ?
Oui !! Bravo !! Votre audace sera cent fois récompensée si vous retrouvez la Cité Perdue d'Atlantys et ses fabuleux trésors!
Une infinité de fonds marins, des dizaines de grottes sous-marines, de pyramides englouties et de forêts de corail vous attendent... le tout en trois dimensions !!!
Attention, les risques sont considérables mais la fortune et la gloire sont peut-être au bout de l'aventure... alors ?!

Les pyramides d'Atlantys

AMSTRAD

Retournez le bon ci-dessous à :



81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM ....

ADRESSE ....

....

VILLE .... C.P. ....

- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

AMS 12 86